本电子版由cloudsllllmj制作,仅供学习和试看之用,请于下载后24小时内删除,若因私自传播造成法律问题本人概不负责！！

GAMEPLAZA

电子游戏广场

28

定价 10.00元

GAMEPLAZA

WWW.NEWTYPE.COM.CN



新疆青少年出版社

克孜勒苏柯尔克孜文出版社





废话就不用多说了，这一系列是大家耳熟能详的作品，再加上以前我们也在杂志上介绍过本作，所以这里就不过多的阐述了。现在我们来看看这次最新公布的情报。

类似于西部荒野的异世界再次迎来了“候鸟”的回归！而这次的“候鸟”群体是所有系列中最大的。这次的新情报介绍中，我们来看看临近发售以前，厂商公布的每名角色的开篇故事。

荒野历险 3

WILD ARMS Advanced 3rd

机种:PS2　厂商:SCEI　类型:RPG
发售日:今冬发售预定　媒体:DVD－ROM

1 本作故事中最新公布的 3 位配角

在以前的杂志上我们介绍过 4 位主人公了，现在介绍的是最新公布的本作的配角。配角，虽然分量没有主角大，但是在名家手中，却能散发出别具风味的感觉。SCEI 就算是名家之一，所以，我们来看看这些即将登场的非主要人物，这些配角的故事背景。

人物介绍



SHANE CARADINE

心地善良才能优秀的未来神官候选者

是本作主人公 GALLOWS CARADINE 的弟弟，17 岁的少年。因为于哥哥一样有着神官的血脉，所以拥有特殊能力——预见未来！这种被称为“梦见”的特殊资质，使得本角色在游戏故事进行的某个阶段有着不可替代的作用。

ROMERO GIGYO

废话很多的爱嘲笑人的小恶党

卡斯凯德的从党，虽然岁数已经到了 31 岁，但是因为实力或者其他因素而听命于 JET ENDURO。善于使用投掷的飞镖做武器，行动的时候也喜爱做忍者装扮，从外型看，像是一个动作灵敏的盗贼。

DARIO NICOLODI

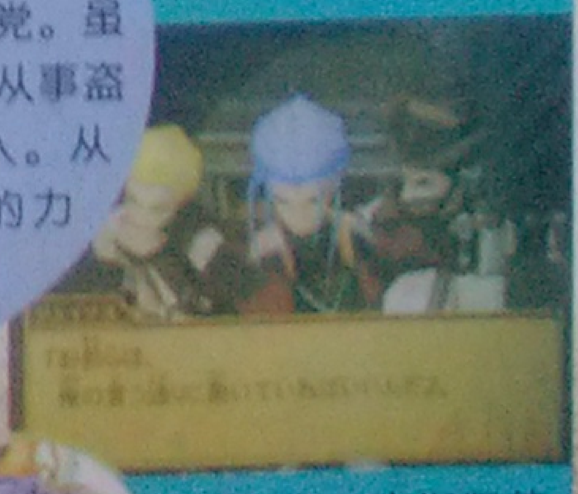
第一印象非常恐怖的彪形壮汉

巨大的身体、更为壮观的肚子，手持威力惊人的大口径手枪，这就是卡斯凯德的另外一位从党。虽然都已经 36 岁了，但是从事盗贼的职业依然十分投入。从外型上看属于绝对的力量型角色。

CHECK IT!

神秘小组“卡斯凯德兴产”

也是属于“候鸟”构成的组织。由卡斯凯德领衔的小组，目前来看是属于类似于“盗墓者”的组织。这三个人一贯使用非法手段完成任务并获取数目巨大的奖金。当然，单单从这一公开的资料来看，是不能区分这一组织的善恶的，具体还要在游戏中找到答案。



杰那斯·卡斯凯德

2 突破正统RPG动作的极限 各个角色基本动作全面介绍

作为“WILD ARMS”系列，每名角色必然会有数个特殊动作，而这些动作在游戏的某处中都有能发挥其作用的场所。这次在本作中，不光有这些特殊动作（游戏中称为——GOODS），还有加入了一些特殊行动。正是这些动作要素的追加，使得本作在迷宫内的游戏性能够得到质的提升。

Action 特殊行动

这是在游戏中，全角色通用的动作，这是本次才新加入的设定。下面我们来了解一下这些全新的动作。

冲刺·蹑手蹑脚（○·×＋✚）



“冲刺”，其实用不着过多的介绍了，就是加速跑。当然，在本作中还是会有一些变化的。就是说，“冲刺”还可以起到“体当”的作用，用身体的质量再加上加速度，可以对对象物体起到一定质量的冲击作用。当然，当遇到陷阱类的地点还是会造成伤害的。那么怎么样在类似于陷阱的地点中毫发无伤的移动呢？答案就是“蹑手蹑脚”。从字面上来看，就是小心翼翼、轻抬脚轻落步的移动，这样的话，可以避免那些不是很灵敏的机关发动。



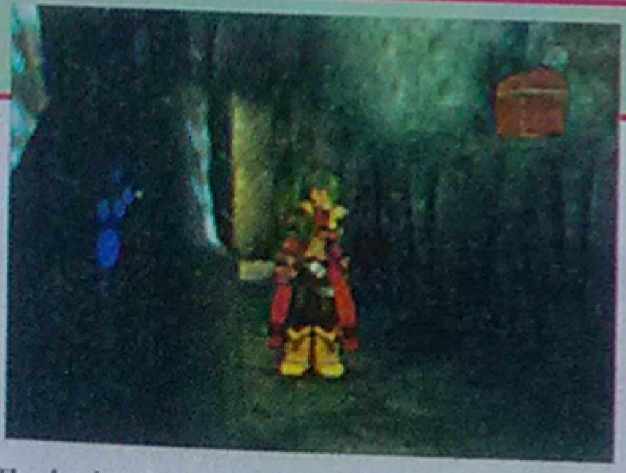
搬运·推移（○＋✚）



更好理解的动作，当遇到障碍物的时候，如果物体重量比较轻的话，可以用搬运这一动作来把物体移动到不碍事的地点。当物体重量超出体力范围的时候，我们可以使用推移的指令，可以把对象物体推移到玩家所期待的地点。当然，如果物体重量高到两种动作都不能完成时……我个人建议“炸药”！这在个人特殊动作中有具体讲解。

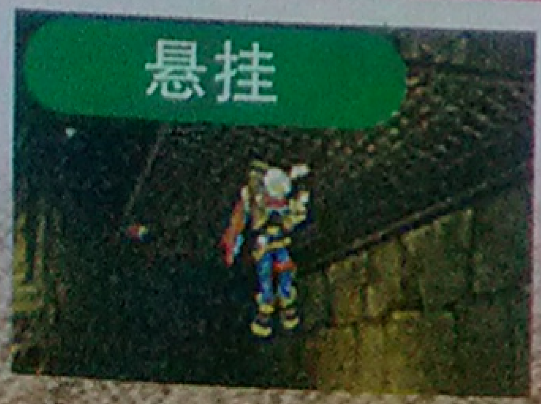


注视（R2＋○）



俗了说就是看！当玩家在3D迷宫中，因为视线的问题而陷入困扰的时候，可以选用“注视”这一指令。使用后，画面会随着玩家的视线而进行360度全方向缓慢移动，让玩家可以没有任何困难地观察周遭具体情况。这可是一个非常体贴的设定呀！因为机能的关系，当初在PS上没有实现的设定，在这里真正出现了！

悬挂移动·反转动作



悬空的铁网，如果玩家想让角色从下面翻到铁网上边的话，可以执行这一行动。角色可以双手抓住铁网，并向边缘移动，当到达边缘的时候，还能用“反转动作”来完成达到铁网上层的目的。

Goods 特殊动作

4名角色各自拥有的特殊动作，都是为了解决迷宫里出现的问题时使用的。还可通过切换不同角色使用不同能力解决问题。

VIRGINIA MAXWELL



●魔法纸牌

作为非力量型角色，我们的女主人公拥有的特殊动作是在适当的距离内，发射燃烧的魔法纸牌。具体的作用要视具体情况而定，例如，点燃远处的蜡烛台之类的机关等等。



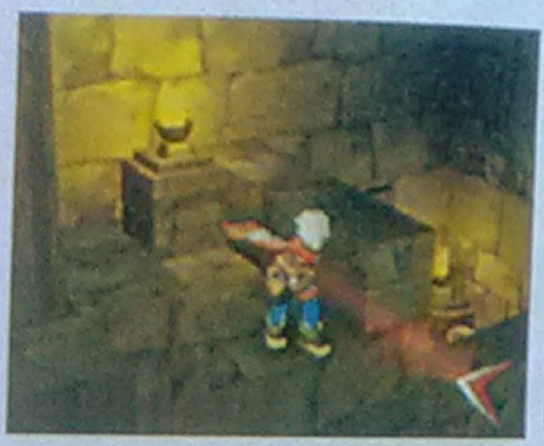
◀可发出魔法纸牌。即使在移动时也

JET ENDURO



●投掷回旋标

俗称“飞来去”，就是说可以飞出手中一段距离来打击物体，并且可以绕过一定面积的障碍物。当玩家面对那些诡异的机关的话，就可以用回旋标来试试能不能搞定。



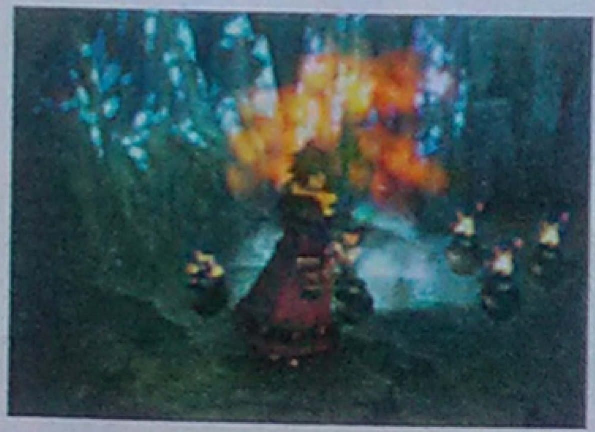
◀利用左右方向即

CLIVE WINSTET



●设置炸弹

“WILD ARMS”系列的保留特殊动作，用来炸毁那些坚硬的墙壁以及独立的障碍物。这次与前两作不同的是，炸弹的枚数有了相应的变化，最大可以达到8颗同时起爆。



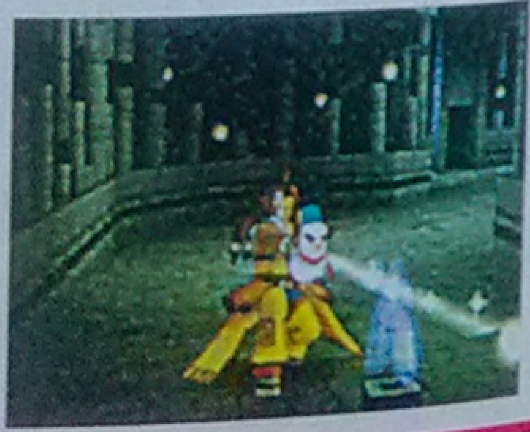
◀一次最多可以设置8枚炸弹。

GALLOWS CARADINE



●冷冻光线

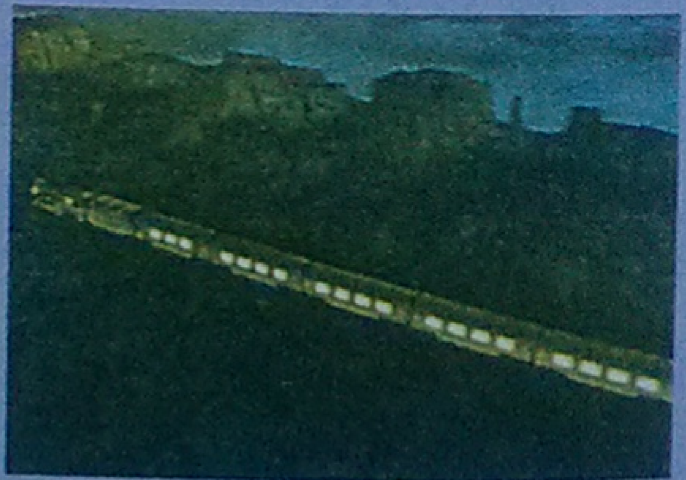
作为神官的适格者，自然拥有操纵自然的力量。发动后冰精灵的人形会发出贯穿力极为强大的冷冻光线。至于具体作用，目前来看就是类似于熄灭远处的火焰或蜡烛之类。



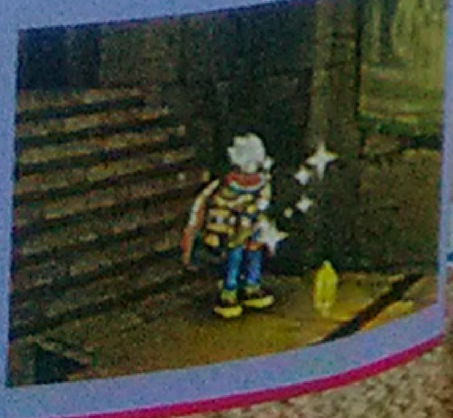
◀发射过程中也可

NEW SYSTEM!

“VIT”战斗后HP自动回复的系统！



本作的另外一个全新要素，对应到游戏中就是在战斗以后，可以根据此系统来回复一定量的HP，而HP的回复量由此系统的等级来决定。当游戏中得到“宝石”的话，可以用此来增加“VIT”的等级，“VIT”等级的提升，就代表战斗后可以回复更多的HP。具体的计算方式为——当“VIT”为LV.1时，战斗以后回复量为1%。





3 由各个人物分别构成的游戏序篇在这里率先公布情报

与过去的作品完全相同，游戏的开篇是由各个主人公分别开始的故事为序章。在本作中，4位主要角色的序章，我们在这里抢先公布一下，心急的玩家可以先看看故事的开始，看看我们的主人公们是怎么卷入这一场宏大的冒险活动中去的。

VIRGINIA MAXWELL

遭受魔物突袭的家乡



维吉娜·麦克丝威尔

使用双枪的18岁少女，虽然在富裕的家庭中长大，但却想要成为永远旅行的"候鸟"。是WA系列第一次采用女性主人公。

我们的女主人公居住在和平安详的小村庄中，一日，突然村庄遭到来自妖魔集团的突然袭击，村民为了自身的安全全部脱出村庄，但是，大家的细软以及食物都没来得及带出来，于是，VIRGINA MAXWELL便受命独身返回村庄，从妖魔占据的"废馆"中，夺取大家的生活必须品。手持双枪的主人公，能否顺利完成任务呢？为何VIRGINA MAXWELL要离开村庄登上"大陆横断列车"呢？疑问要等游戏中才能明了……



CLIVE WINSTET

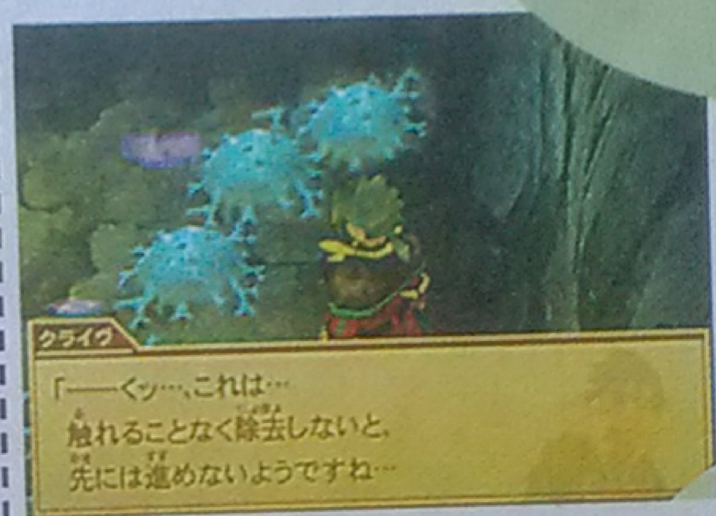
重现过去痛苦的记忆

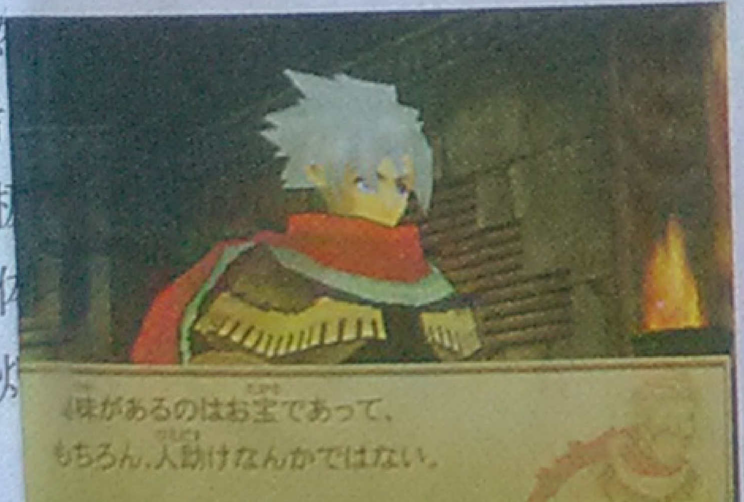


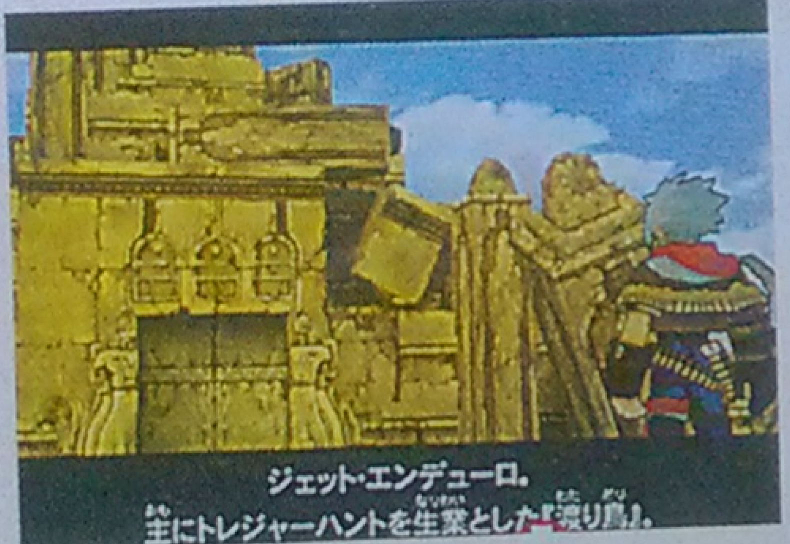
克里夫·文斯来特

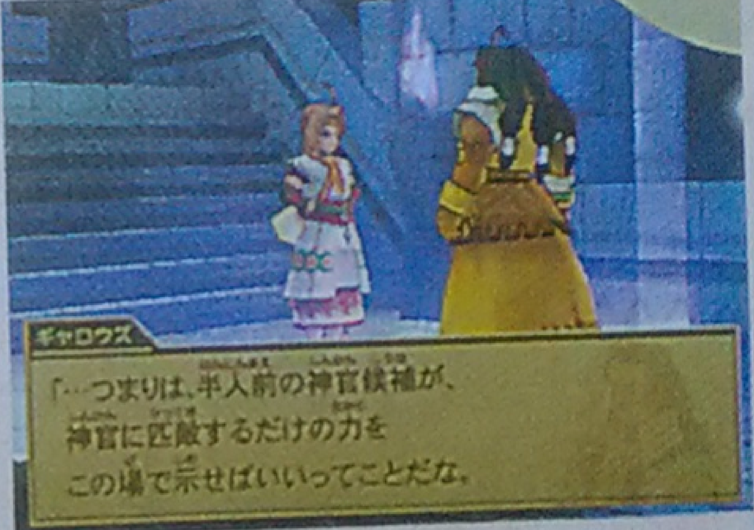
有端正的面孔，平时举止温和，再加上有书卷气的银丝边眼镜，怎么看也不像赏金猎人，他的射术精湛，拥有众人皆知的超远距离狙击能力。

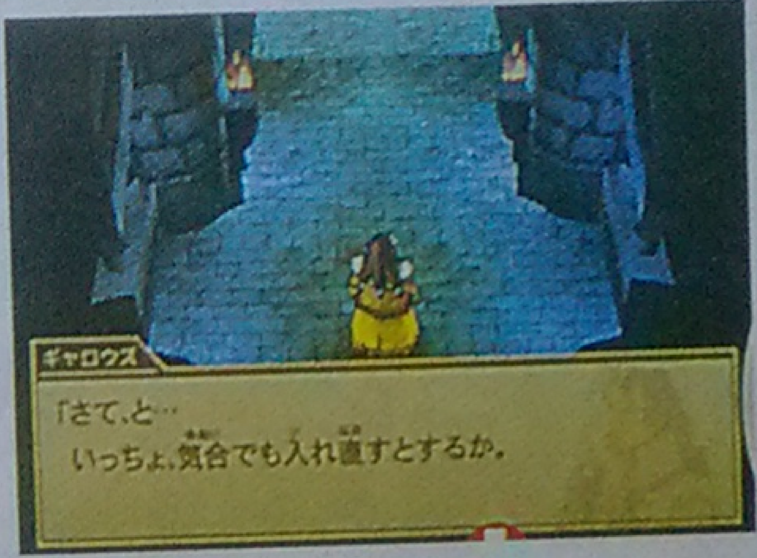
赏金猎人，你给钱我杀人，就是这么简单。著名的赏金猎人CLIVE WINSTET接受了洞窟魔物退治的任务，在这里CLIVE WINSTET突然取消了与雇主的协议，而独自一人进入洞窟深处……那里有什么能让一直举止温和的他失去理性呢？从最新公布的资料上，我们不难看出，那里与CLIVE WINSTET原来的经历有关，他要在那里面对过去痛苦的记忆……











JET ENDURO

一次不同寻常的探险行动



杰特·恩迪罗

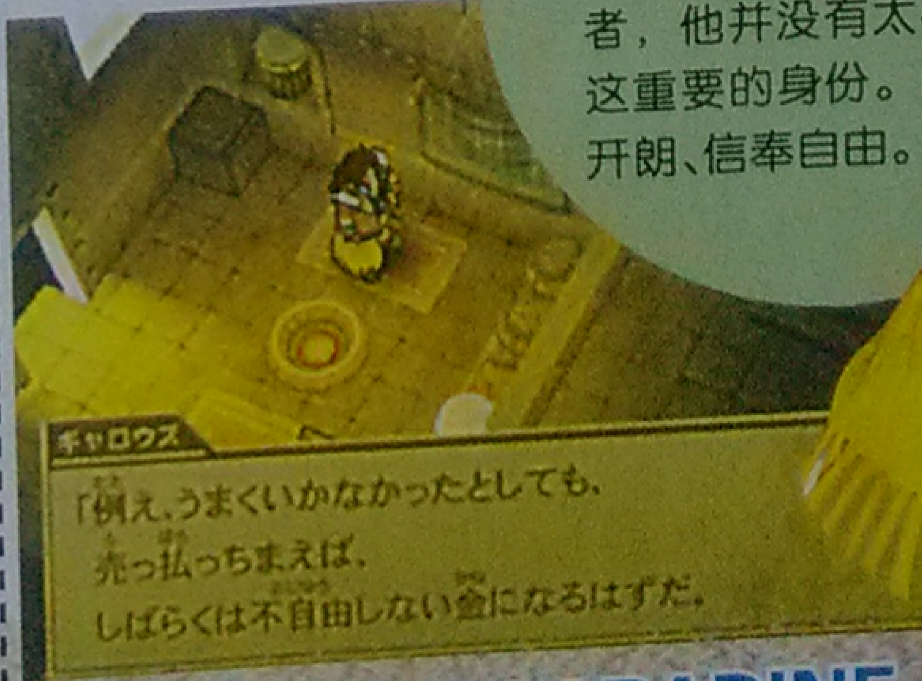
为搜寻各地遗迹财宝而奔走在大陆上的银发少年，他远没有外表上看着友善，为了达成自己的目的，无视大家规定俗成的盗掘法，使用短柄前栓霰弹枪作为武器。

宝物猎人，自己的工作就是去各个遗迹去搜寻知名的宝物。一天，为了"水晶之花"，少年来到了古老的遗迹前……在这里，他遇到了SHANE CARADINE，这位GALLOWS CARADINE的弟弟拥有能预知未来的能力。JET ENDURO从SHANE CARADINE的话中有所领悟，不过就在这个时候，2人的前面突然出现了魔兽的影子，看来危险就要来临了……

GALLOWS CARADINE

堕落的圣域

永远信奉守护神的民族，对族人的生活限制得非常严格。GALLOWS CARADINE，作为拥有神主血脉的族人，自然被看管的更为严厉。但是，GALLOWS CARADINE却一直向往自由自在的生活。一天，其弟弟SHANE CARADINE潜入圣域想取出里面的秘宝……做哥哥没办法，只好随后进入圣域，去制止弟弟那类似于"疯狂"的行动……





加罗斯·卡拉汀

继承神主血脉的24岁男人，作为世界中重要的神官适格者，他并没有太在意这重要的身份。性格开朗、信奉自由。

三年后终于打破沉默，系列作品幻想水浒传Ⅲ登场！

故事发生在 DYUNAN 统一战争 15 年后……

这里为大家介绍的是基于中国历史作品《水浒传》、一边寻找108个伸间一边进展剧情的系列游戏 RPG“幻想水浒传”。这次的最新作《幻想水浒传Ⅲ》将于今年 12 月与广大的游戏迷见面！作品保留了系列系统设定简单容易上手的特点，并在剧情的设定上花费了大量的精力。作品的舞台设定为前作《幻想水浒传Ⅱ》故事的 15 年后的世界。







抢夺真纹章的炎之英雄

50 年前在格拉丝兰德出现的英雄。他率领的盗贼团“炎之运手”一度在大陆横行。后来受到哈鲁莫尼亚军队的讨伐，他抢夺了27个真纹章中的一个后逃走。在最后的决战中突然消失。

STORY

一望无际的平原格拉丝兰德。那里的住民按照不同的民族生活在一起。其中一个民族卡拉亚克兰族长露西亚的儿子 HUGO 在母亲的命令下去临近的都市国家 ZEKUSEN 联邦的首都 BINE · DERU · ZEKUSE 送休战的书信。同时在 BINE · DERU · ZEKUSE 烦恼的女骑士 CHRIS 正在参加凯旋游行。在这个首都还有一个人，他就是哈鲁莫尼亚神圣国边境警备队第 12 小队的队长 GADO。本来到这里渡假的他突然接到了执行命令的通知，原来他被指派去寻找过去曾经领导格拉丝兰德各个氏族同哈鲁莫尼亚战斗后来消失的炎之英雄的残部……

CHECK IT!

新出现的三个主人公

操纵三个主人公来改变幻想世界的历史吧！

本作和系列的前作不同，设置了三个立场完全不同的主人公。他们分别代表了不同的部族、骑士团还有小队。通过玩家你的操纵在这块土地上创造新的历史吧。





让我们来复习一下幻想水浒传的历史

HISTORY

幻想水浒传世界年表

炎之英雄活跃记事，太阳历 300 年后～400 年

太阳历 373 年 都市同盟历 60 年	在 KERINHIL 市的格兰里夫学院为中心，为了“学问独立”要求自治权。通过谬兹市的市长由利亚的帮助，KERINHIL 市得到自治权。
太阳历 378 年 都市同盟 65 年	通过所有自治机构从谬兹市向 KERINHIL 市的转移，KERINHIL 获得了加入焦斯顿都市同盟的认可。
太阳历 428 年 都市同盟历 115 年 HIGHLAND 历 192 年	皇王洛贝尔任命第一军队长汗・卡尼格木率领 HIGHLAND 国王军侵入都市同盟领地。谬兹市长达莱尔逃命到撒雾斯文德市。干卡库率领残余的谬兹市军队开始了抵抗运动。
太阳历 432 年 都市同盟历 119 年 HIGHLAND 历 196 年	干卡库率领的军队取得了辉煌战果并夺回了 KERINHIL 市和玛其鲁达骑士团的领地。同年，为了在 TENTO 领地内失去居住区的温克禾德，干卡库购买了脱里帕的中州土地。
太阳历 434 年 都市同盟历 121 年 HIGHLAND 历 198 年	同盟军总指挥官干卡库和 HIGHLAND 第一军团长汗缔结休战协定。但是展开了 HIGHLAND 东方小领地所有权的争斗。为了得到这个地区干卡库与对手决定以决斗的方式解决。结果失败的干卡库受到都市同盟的追讨。

机种：PS2 厂商：KONAMI 类型：RPG
发售日：12 月 20 日价格：未定

幻想水滸伝 III

3 主人公全新登场

CHARACTER

卡拉亚克兰的族长儿子休格









▲休格的出生地是美丽的卡拉亚村

休格的母亲露西亚在“幻想水浒传Ⅱ”中也有登场，休格自己也跟母亲一样有着倔强的性格。

格拉丝兰德其中一个氏族卡拉亚克兰组长族长露西亚的儿子。从母亲那里学到的武术使他在整个大陆都很有名气。为了送达休战的书信，他只身前往ZEKUSEN联邦的首都。

流淌着游牧民族之血的少年
背负着沉重的命运！



守护ZEKUSEN联邦的ZEKUSE骑士团团长。在前一次的战斗中她代替因被突袭而死的骑士团团长和副团长指挥战斗并取得了奇迹般的胜利。因为她的突出战绩而被指派为骑士团的团长。她有一个绰号叫做“银之少女”。

ZEKUSEN骑士团的
年轻骑士团长克莉丝

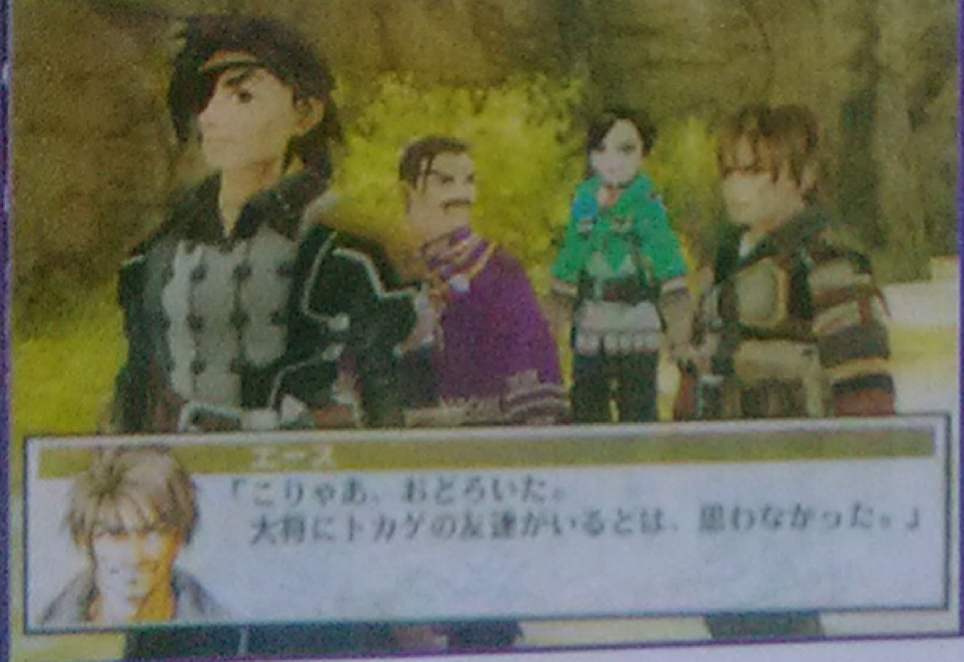




哈鲁莫尼亚南部边
境警备队队长盖德









哈鲁莫尼亚神圣国边境警备队第12小队的队长。他因为侦察的任务和同伴一起逗留在BINE·DERU·ZEKUSE，在听到格拉丝兰德发生异变之后前往那里。GADO率领的小队在警备队中是最出色的。

率领采取秘密行动的精锐部队的盖德，他们的使命究竟是什么呢？

克莉丝的出生地是繁荣的ZEKUSEN联邦。与2代的都市同盟距离很近的城市，具体的位置从地图上看是都市同盟的西北侧。这里是大陆最为活跃的交易都市，为联邦带来了非常巨大的经济利益。

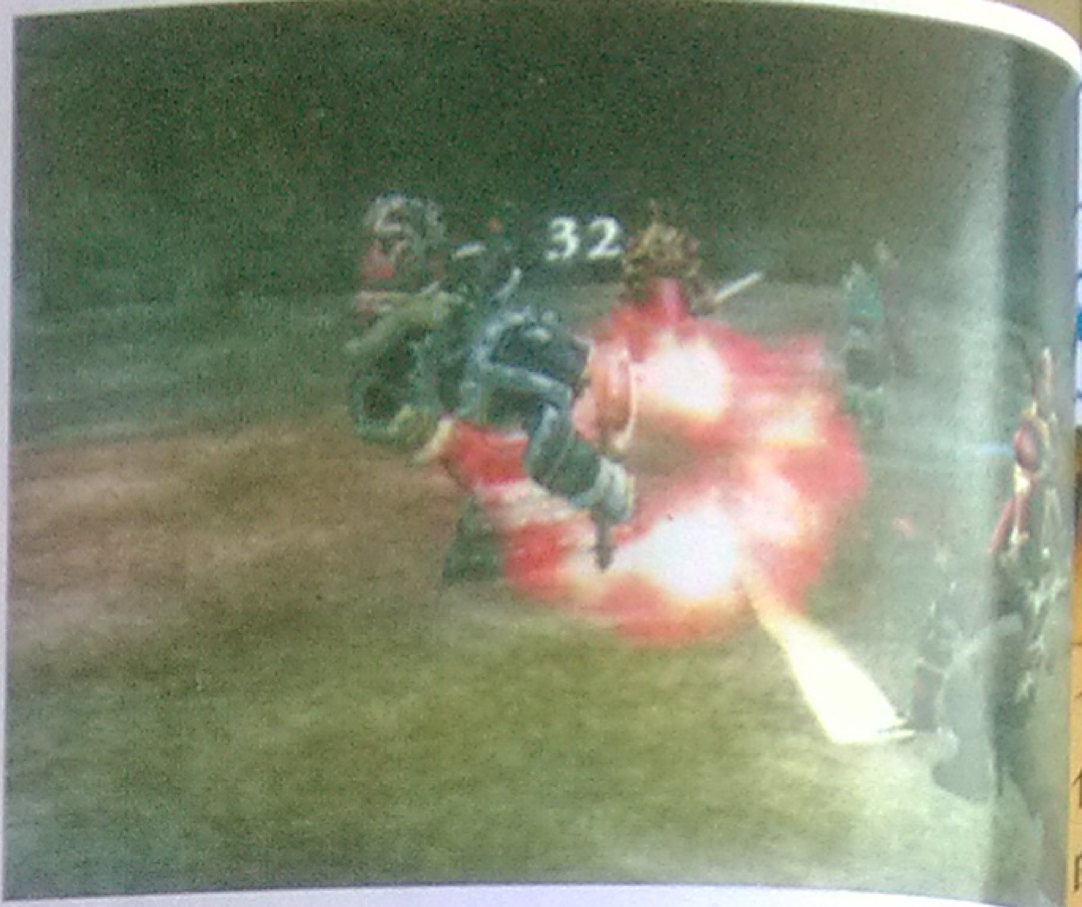
WORLD

《幻想水浒传Ⅲ》的舞台世界

这次的剧情舞台是焦斯顿都市同盟西北位置的格拉丝兰德和 ZEKUSEN 联邦。格拉丝兰德的地名在《幻想水浒传Ⅱ》中也有出现，我们推测它在距离都市同盟比较近的地点。不过现在还无法了解全部大陆的整体容貌，因此无法判断准确的距离。关于 ZEKUSEN 联邦也还有很多不明了的地方。

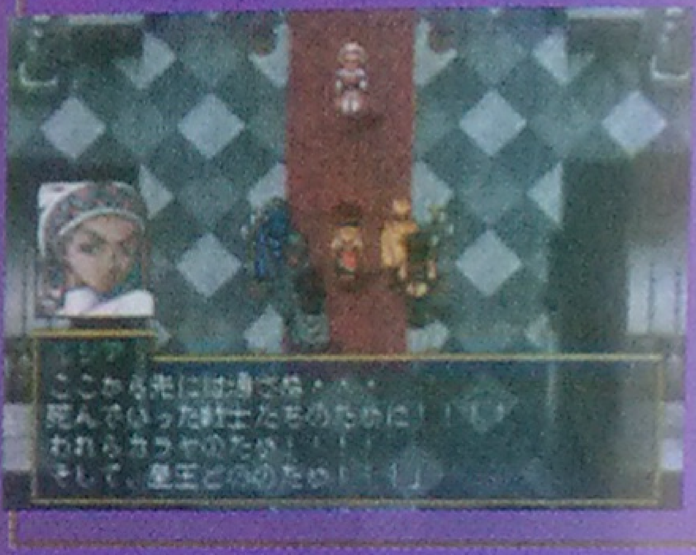
Ⅱ舞台西北的格拉丝兰德和 ZEKUSEN 联邦





与《幻想水浒传Ⅱ》的联系？

本作中休格的母亲露西亚可以与Ⅱ中登场的露西亚看做同一人物。在这 15 年中露西亚的人生观发生了怎样的变化呢……



▲在2代中，露西亚曾经与解放军产生过矛盾，多次前去暗杀解放军的首领。但事情的真相并不是她所了解的那样。

SYSTEM TOPICS

主人公的活跃地点？

从三个人居住的地点文化的差异可以判断他们居住的地点距离都比较远。另外从画面也可以判断居住地的气候比较温暖。





SYSTEM

焕然一新的移动画面

在第二作中从城市到城市的移动是在 2D 的画面下通过玩家指挥角色走动完成的。这次的设置是在预先的地图上指定移动的目的地之后由系统完成移动命令。不过好象也可以象前作一样通过手动移动来完成。不管怎么说本作的野外移动画面肯定发生了变化。另外，进入城市和村庄或者迷宫的时候，前作一般是从俯瞰的视点游戏，这次则使用了 3D 技术来表现，以 PS2 的机能画面效果一定不会令大家失望。





幻想水浒传 Ⅰ& Ⅱ的移动画面

幻想水浒传Ⅰ

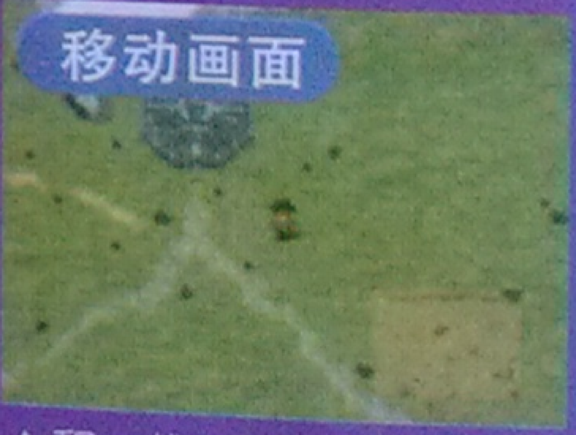


▲平面的移动画面。

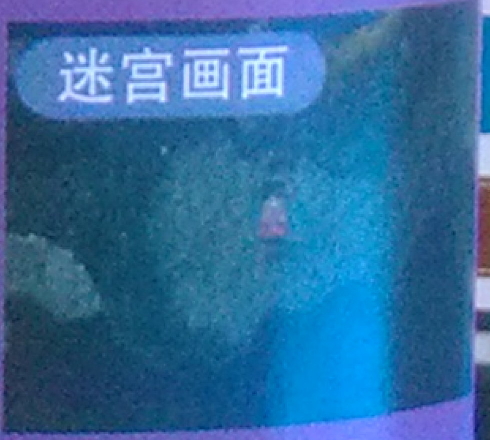


▲一目了然的迷宫场景。

幻想水浒传Ⅱ



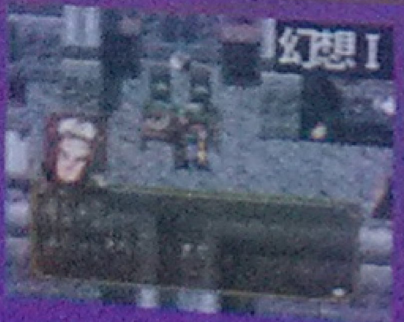
▲和 1 代基本一致。



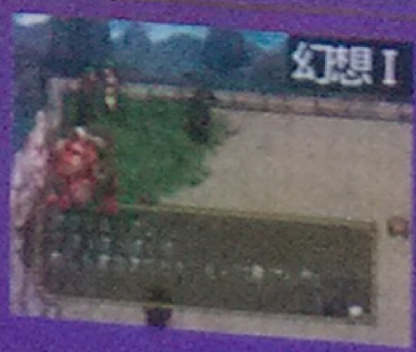
▲似曾相识的画面。

本作中也有骑士团登场

在幻想水浒传中一直有骑士团活跃的身影。在幻想Ⅰ中是龙洞骑士团和马克西米利安骑士团。在"幻想水浒传Ⅱ"中玛其鲁达骑士团和马克西米利安骑士团出现。在本作中则有 ZEKUSEN 骑士团的表演。另外系列中的骑士被分成了地猛星和地奇星，这次又是什么呢？



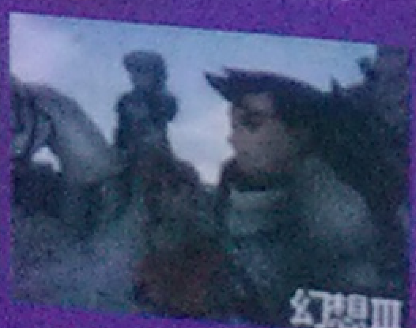
▲龙洞骑士团，真之纹章的持有者。



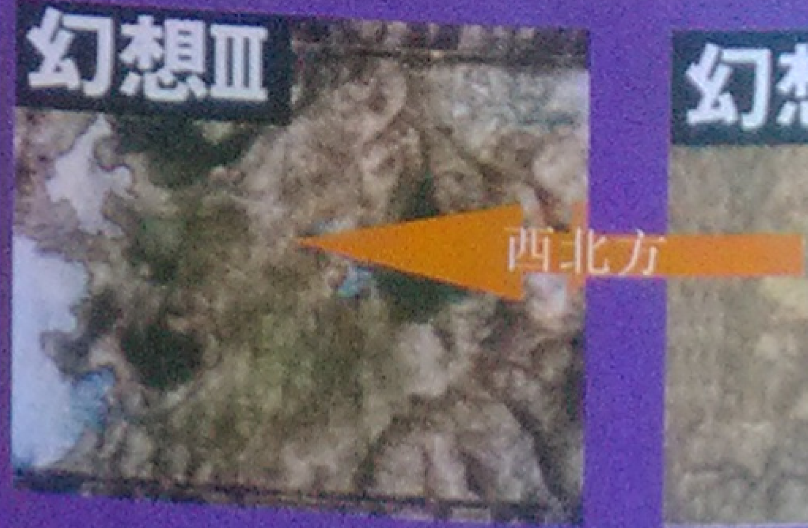
▲马克西米利安骑士团的唯一人物。

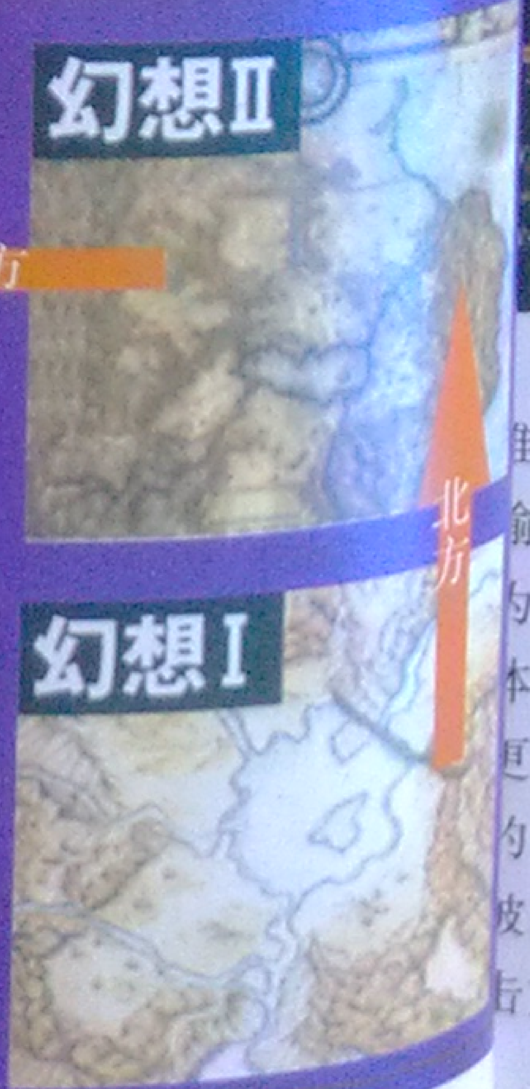


▲玛其鲁达骑团中有卡缪存在。



▲克莉丝所在的 ZEKUSEN 骑士团。





Ⅰ、Ⅱ和Ⅲ的地理位置关系？

如果从系列的第一作开始看的话舞台地点依次向北发展。也许这里面还隐藏着深层的意思……

GAME plaza

TRINITYSIDE SYSTEM 从三个主人公身上看到的“三位一体系统”

每章都可以选择不同主角进展剧情，本作将这种三位一体的系统更加推进一步，选择的主人公会对其他主角产生影响，因此先选择哪个主人公会使剧情的进展发生很大变化。

休格的视点



休格被母亲命令去ZEKUSEN联邦送休战书信。在他面前出现的是骑士团的骑士。





▲◀休格在告别朋友后只身来到ZEKUSEN联邦。

同一事件从其他主角的视点去看

➡从休格的角度去看

卡拉亚克兰的人们被马上的骑士攻击纷纷倒地。从挥动的大剑熠熠生辉可以判断对手的强悍。





从克莉丝的角度去看⬅

阻挡骑士前进脚步的是卡拉亚克兰吗？但是既然发生了战斗就只有一方胜利。不管怎样，面对攻击而来的卡拉亚克兰只有挥动宝剑了。

克莉丝的视点



克莉丝成为骑士团的团长，但是感觉自己很不适应这个位置，每天都感觉烦恼。





▲◀威风凛凛的ZEKUSEN骑士团团长。

各自的行动会产生影响

可以自由选择主角

无论在游戏中你选择哪个主人公开始故事，都可以在中途自由切换到其他主角展开剧情，这样一来乐趣倍增。

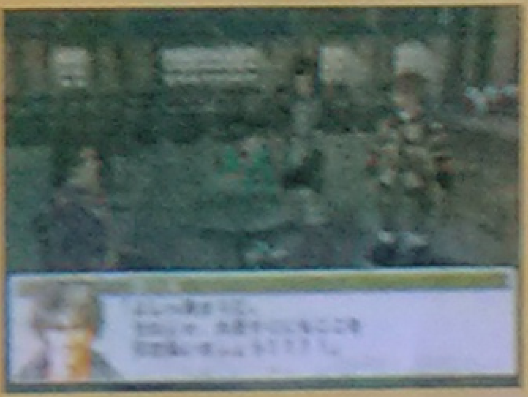


盖德的视点





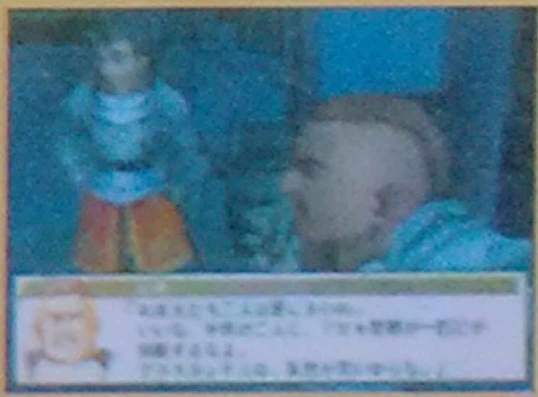
盖德的小队在ZEKUSEN的首都休整。但这时有新的命令下达而来，他们被命令去寻找在50年前失踪的炎之英雄。突然的行动，突然发生的相遇。



▲◀被盖德称为大将的人物ACE，在小队里颇受尊敬。

影响其他主人公的行动

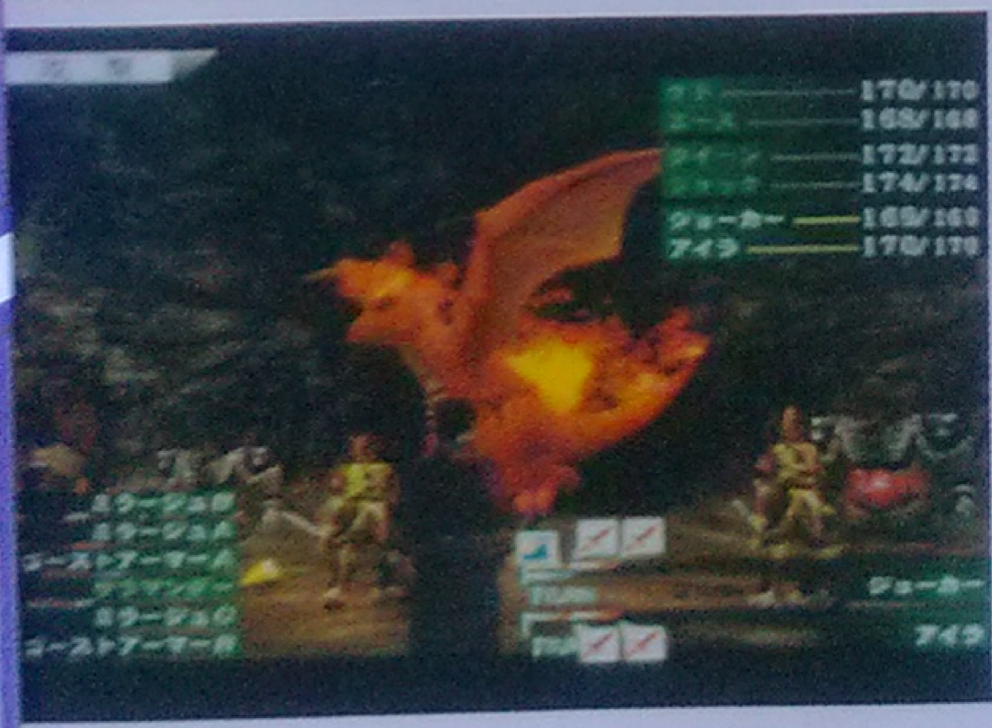
通过玩家的行动会对其他角色产生影响，由此可以使游戏产生更加深层的乐趣。



▶玩家的行动会带来什么影响呢？

BATTLE PS2机能带来的魄力逼人的战斗画面

导入新系统的战斗画面



“三位一体”系统的导入并不是本作的唯一变化，从图片上我们可以看到命令的输入和小队的组合方法也发生了变化。作为RPG游戏，战斗系统的改变也是游戏全体趣味性的一个重要的增加点。为了能够更好体验游戏，精练的战斗系统是最重要的。这种系统不禁令人联想到《圣斗士》中被雅典娜禁止的黄金圣斗士的三位一体攻击方法。

战斗更加真实！更加华丽！



普通战斗画面没有变化，但是宝石攻击会从上方俯瞰表示。因为本作使用多边形CG技术，所以相信大家一定可以体验到魄力十足的画面震撼效果。当然，BOSS战的演出也得到了强化，请大家期待白热化的战斗场面吧。



纹章可以使魔法攻击发生变化

一般RPG的魔法攻击在本作中被成为纹章攻击。这个部分使游戏的战斗变的更加丰富，战术的采用也更多样。



◀威力和气势都相当惊人的雷电魔法。



▶利用纹章发动的特殊攻击，威力惊人。

恋爱SLG的新世纪



ときめきメモリアル3

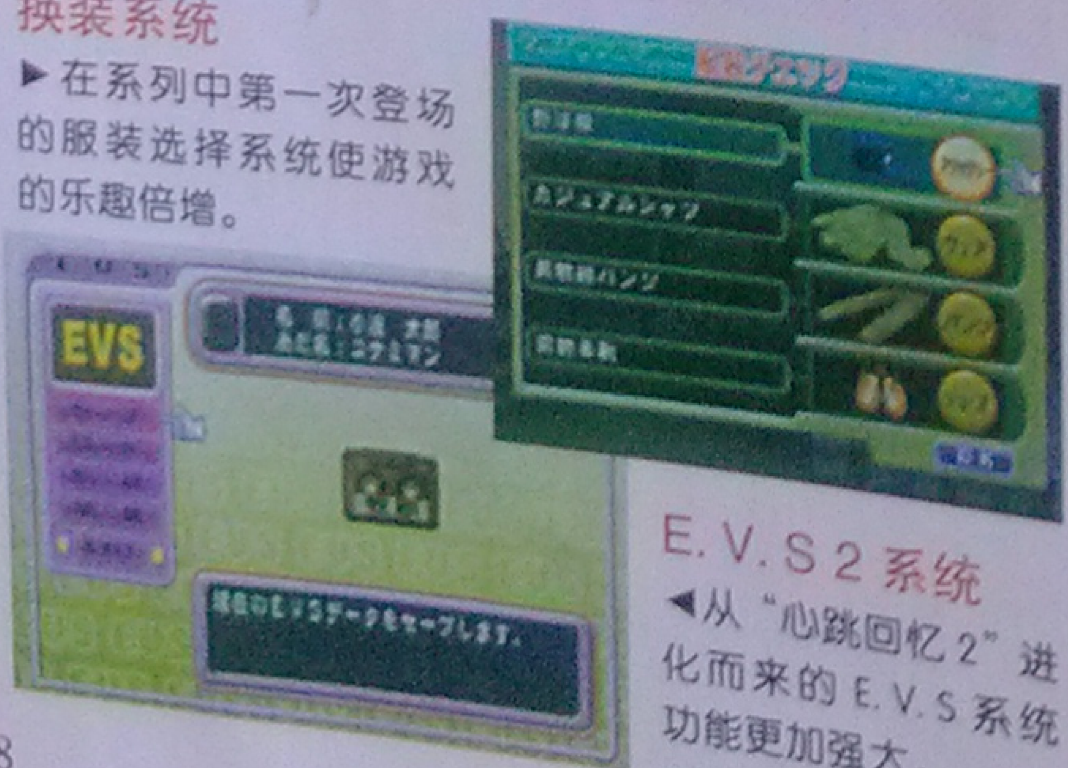
心跳回忆3 ~约定在传说之坡

机种	PS2
厂商	KONAMI
类型	SLG
发售日	12月20日
价格	未定

SYSTEM 全新系统登场

换装系统

▶在系列中第一次登场的服装选择系统使游戏的乐趣倍增。



E.V.S 2系统

◀从"心跳回忆2"进化而来的E.V.S系统功能更加强大。

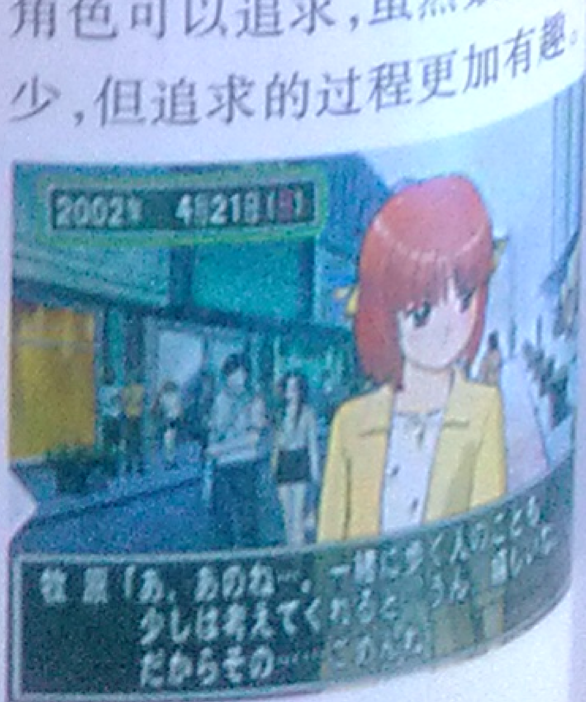
新一代爱的传说

在一个小山上修建的高中里流传着这样的传说：在命中注定的那天，当樱花飞舞的时候，相爱的两人如果在"传说之坡"进行爱的告白，就可以得到永远的幸福。



可爱的女孩子

在3中一共只有6位女角色可以追求，虽然数量有所少，但追求的过程更加有趣。



牧原优纪子

向的心地十分善良的女孩子，现在3代的女主人公，稍微有些内

■1986年9月11日出
■处女座 ■O型
■158cm
■兴趣：做点心、占
■爱吃的食物：饼

▶形象上和前两作的女主角相比有一定的差别。



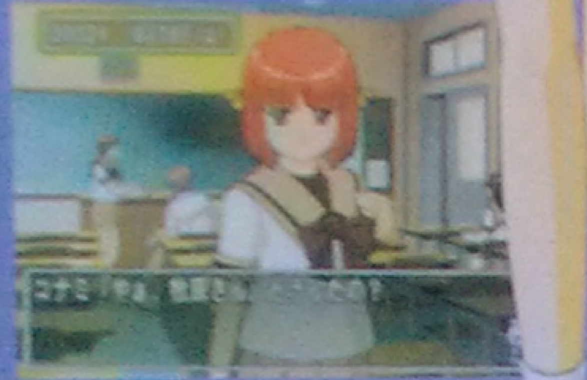
牧原优纪子





初中生的形象。学校中非常受欢迎，不再是小学和向的心地十分善良的女孩子，现在3代的女主人公，稍微有些内

- ■1986年9月11日出生
- ■处女座　■O型
- ■158cm
- ■兴趣：做点心、占卜
- ■爱吃的食物：饼干



▶形象上和前两作的女主角相比有一定的差别。

相泽千岁

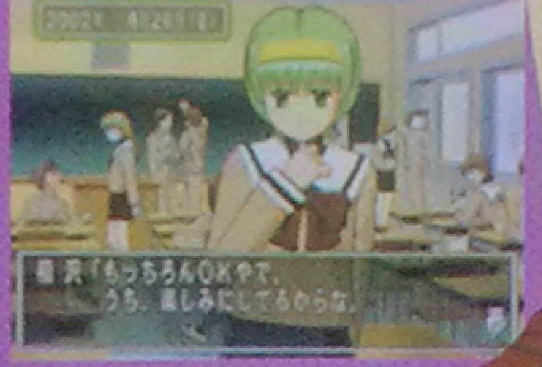
AIZAWA





学习英语。经常互通消息。愿望是出国留学，康女孩，与牧原优纪子是好朋友，对流行东西不太感兴趣的健

- ■1986年6月8日出生
- ■双子座　■A型
- ■161cm
- ■兴趣：英语、潜水、旅行
- ■爱吃的食物：快餐



▶最初见面的大阪姑娘，健康爽朗，很容易说话。

河合理佳

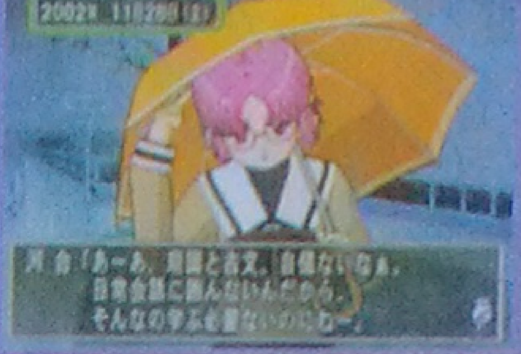
KAWAI





械非常感兴趣。学少女』。从小对海陆空的一些机上却是一个爱研究科学道理的『科对人面无表情的孩子，可事实

- ■1986年5月11日出生
- ■金牛座　■B型
- ■155cm
- ■兴趣：制作机械、动漫、游戏制作
- ■爱吃的食物：薯条



▶第三代机械女孩，朝向自己的目标不断努力。

御田万里

MIKATA





出生于一个艺术的家庭，母亲是舞蹈演员，父亲是电影导演。进入高中的决定受到了双亲的反对。

- ■1986年8月14日出生
- ■狮子座　■AB型
- ■168cm
- ■兴趣：绘画、社交舞、摄影
- ■爱吃的食物：高级冰淇淋

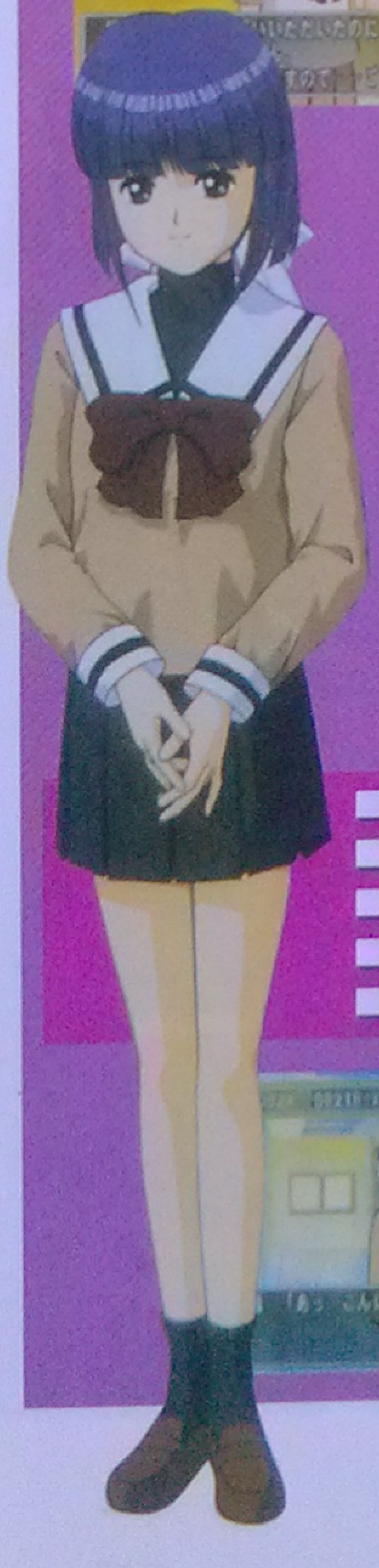


◀向往舞台的她能否在艺术界立足？

橘 惠美

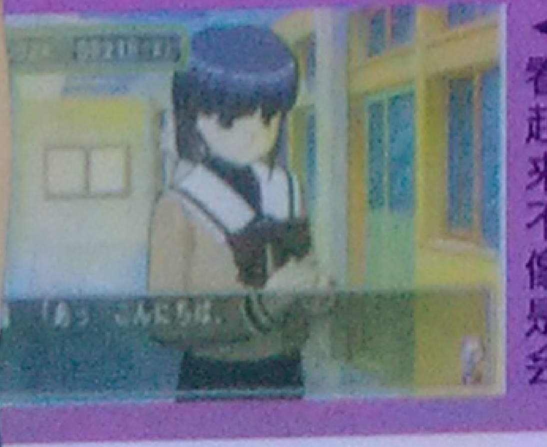
TACHIBANA





基本看不到微笑的她，优雅而又文静，像大人一般，受祖父的影响而喜欢合气道，希望能发扬武道。

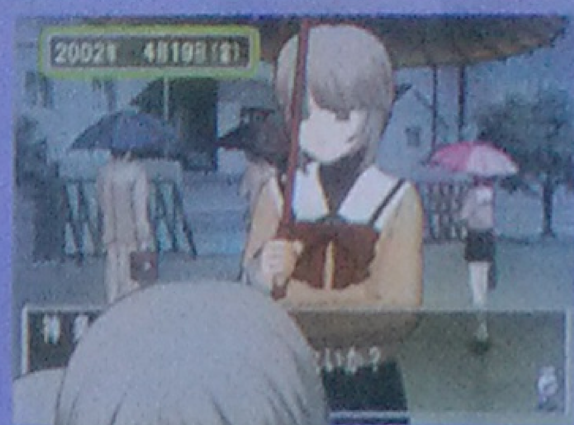
- ■1987年2月6日出生
- ■水瓶座　■A型
- ■162cm
- ■兴趣：书法、养花、滑雪
- ■爱吃的食物：生八桥

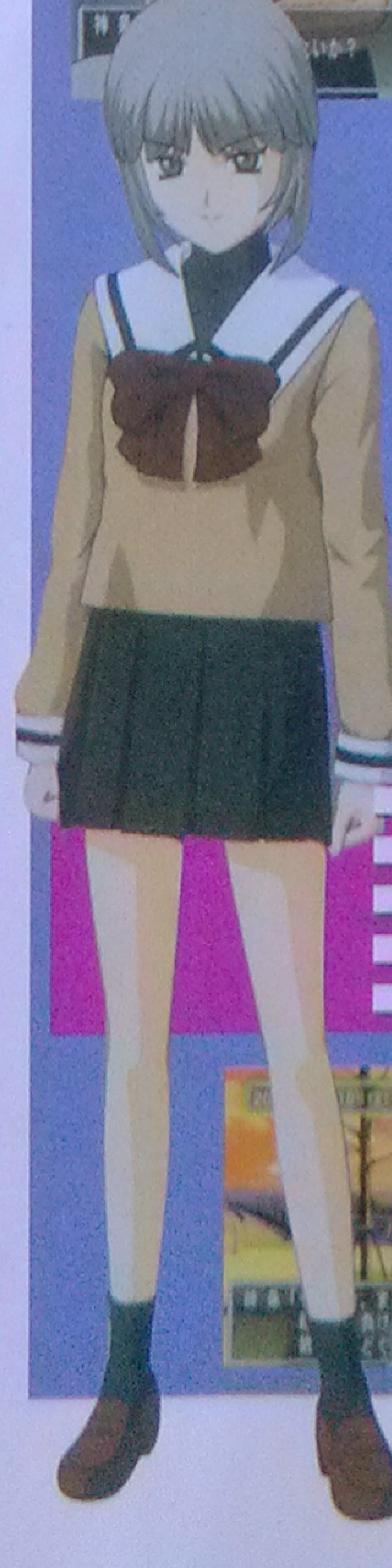


◀看起来不像是会武术的女孩。

神条芹华

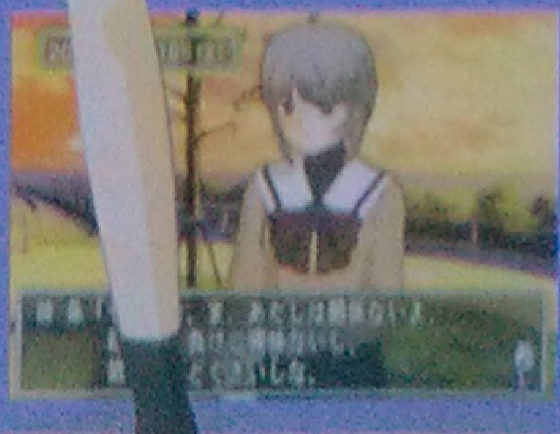
SHINJO





谜之少女，冷酷地生活在孤独之中，行动诡秘，神出鬼没，可是在她的内心里隐藏着巨大的阴影。

- ■1986年4月18日出生
- ■白羊座　■A型
- ■164cm
- ■兴趣：睡懒觉、骑自行车、手艺
- ■爱吃的食物：黑咖啡



◀喜欢自行车、手艺，有奇怪兴趣的女孩。



AMI

月 20 日

的女孩子

一共只有6位女

求，虽然数量有所

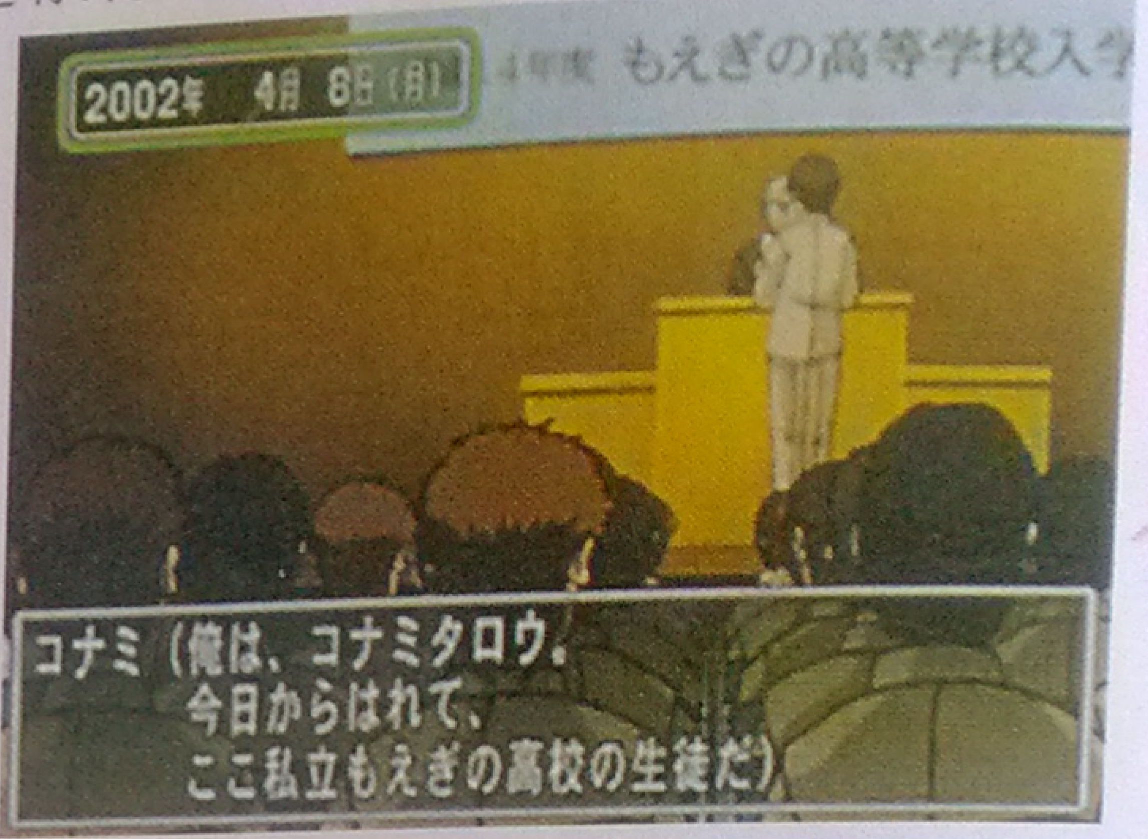
过程更加有趣。

Story

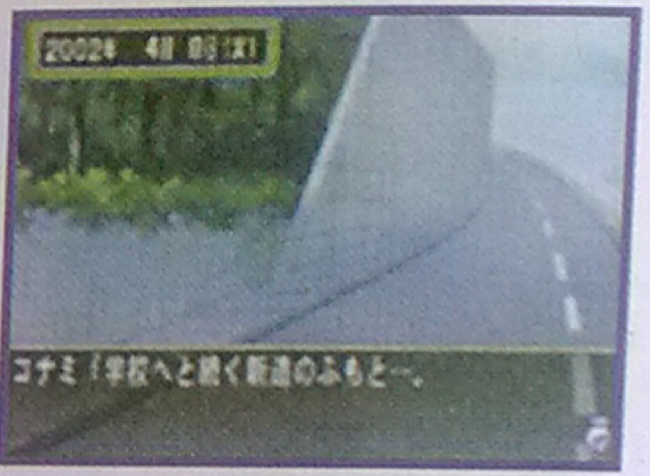
《心跳回忆 3》中的恋爱故事是以架空都市萌葱市为舞台，以私立萌葱高中为中心展开的。在萌葱高中这 3 年时间里，主人公不仅要全面提高自身各方面的能力还要努力向心爱的女孩子展开追求，最后在“传说之坡”上接受女孩子的告白。这一流程就是《心跳回忆》系列千古不变的定式了，但是在这个过程中还有许多与前作不同的因素值得大家注意!



开学典礼

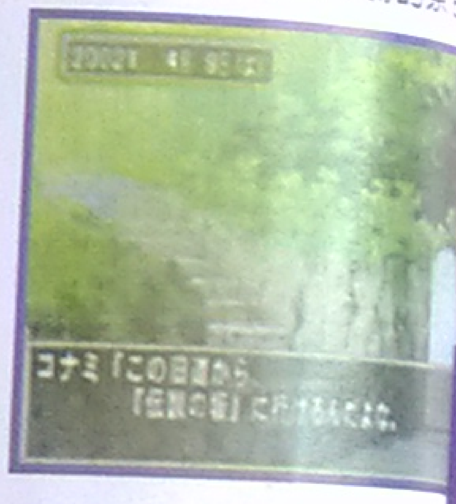


故事是从主人公参加开学典礼开始的，在入校之前就得知了萌葱高中传说的主人公会以什么样的心态迎接就要到来的高中生活呢?





▼开学第一天主人公在上学的途中来到了“传说之坡”，亲眼看到这里美丽的景色



萌葱高中的“传说之坡”

在宁静的小山上座落着私立萌葱高中，
通往小山的道路是一条古老的街道，
在这条古老街道的入口建立着
被称为“男社”的古旧神社，
同样在学校里有一座女社和男社遥相对望，
在连接它们的旧道途中，
是一段拥有美丽传说的斜坡。

在命运之日，樱花飞舞的时候，
在传说之坡得到爱的告白就能获得永远的幸福。

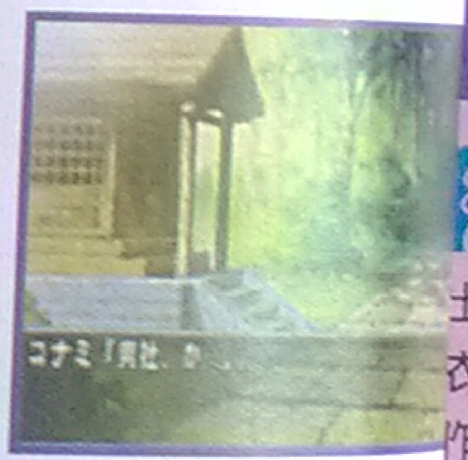
这就是萌葱高中传说之坡的由来。



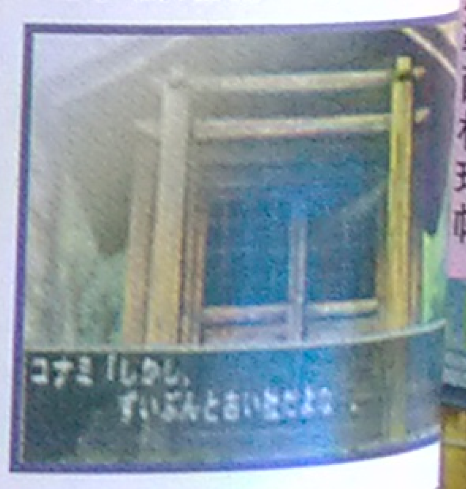
“1”中是传说之树，“2”中是传说之钟，在本作里面变为了传说之坡。在毕业式当天让女孩子在传说之坡上对你展开爱的告白是游戏的最终目的。



传说之坡



一条古老的街道连接男社和女社，传说之坡就是这条街道的一部分。



《心跳回忆 3》疑点揭露

POINT 1 在过去两作中主人公都是在进入学校之后才听到有关告白的传闻，而本作里主人公则是在入学以前就知道这个传说了，也就是说主人公很可能是有预谋地加入萌葱高中的，这样一来在游戏中的浪漫气氛也许会更加浓厚。

POINT 2 在开学当日相泽千岁告诉主人公放学后到“传说之坡”与一个女孩子见面，主人公从相泽的语气中判断应该不会是相泽本人，那么究竟是谁要和主人公见面呢?

POINT 3 萌葱高中的传说是在“樱花飞舞”的时候告白，但是要注意的是在 3 月上旬的毕业典礼时樱花并没有盛开，樱花开放的日子一般是在 4 月初，也就是说告白的时间会推迟到毕业典礼之后?这可是和前两作大大不同的地方呀，不知道是否 KONAMI 故意如此设计的，如果是的话，那么在毕业典礼后的一段时间里会做些什么呢?应该会给玩家带来新的惊喜吧!

温故而知新 心跳系列回顾

恋爱 SLG 始祖

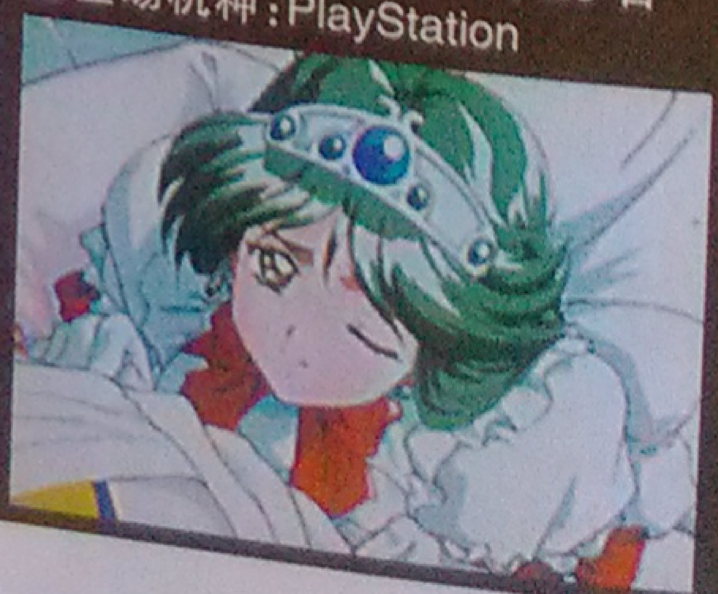
心 跳 回 忆

■诞生日:1994 年 5 月 27 日
■登场机种:PCE、PS、SS、SFC



1994 年在 PCE 上首次发售的心跳回忆开创了恋爱 SLG 游戏的先河，美少女游戏的兴起也是从那时开始的，让我们永远记住它的名字。

■诞生日:1999 年 11 月 29 日
■登场机种:PlayStation



令人注目的 EVS 系统

心 跳 回 忆 2

令人苦苦等待的 5 年之后，系列第 2 作终于在 PS 上发售了，其 5CD 的超大容量引起了轰动，新加入的 EVS 系统是游戏的又一卖点。

System

在高中 3 年时间里通过学习和锻炼来提高自己的能力同时赢得女孩子的好感，最后在毕业时得到女孩子的告白，这是心跳系列一贯的系统设定，在本作中游戏系统依然沿用了这个设定，但在许多方面进行了强化，下面为大家一一介绍。

指令

根据平日和假日的不同可供选择的指令也有所不同。

平日

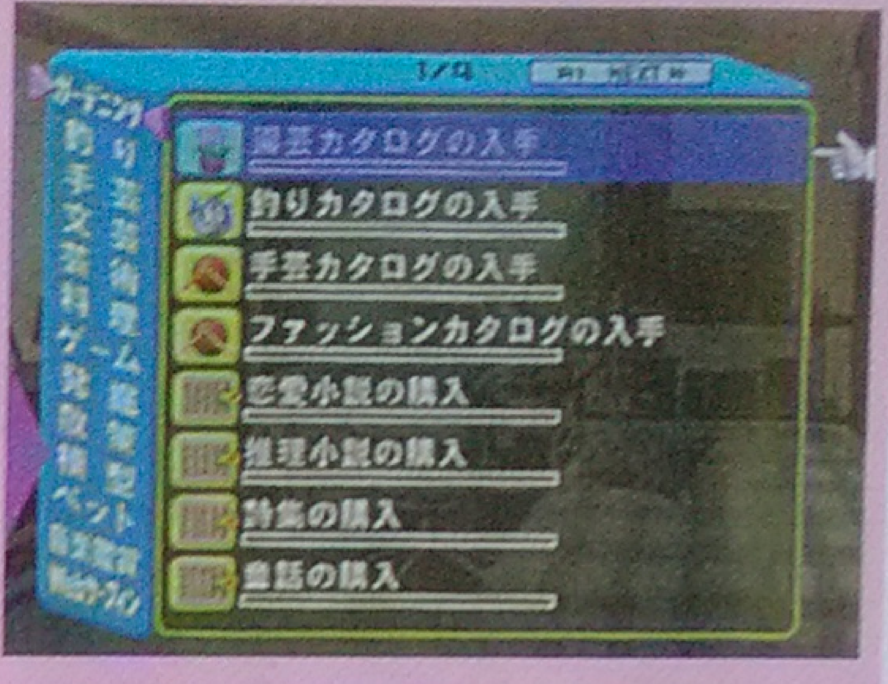
平日指令是指从周一至周五所执行的指令，在每周一上午选择本周所要执行的指令，然后主人公在本周内都会执行这项指令。平日的指令分为 3 项学习：文系、理系和艺术，运动和所属的会社活动。在执行指令时主人公的体力值会下降压力值会上升，因此在假日时要安排适当的休息才能保证以后学习的效率，如果只顾着约会的话很可能会支持不住大病一场的。



▲人物属性由以前的数值显示变为现在的等级显示。

假日

在本作里每个星期终于可以休息两天了，这样一来对于约会将变得非常有利！在周六和周日里可以选择继续学习来提高能力，当然更重要的还是和女孩子约会来增加好感度啦，一定要好好把握哟。另外在 3 代里加入了一些新增指令比如预习，这是老师向我们一再强调的学习方法，在游戏里是否也能起到效果呢？还有趣味，在游戏里有众多的趣味可以选择，趣味可以影响到约会中的话题数量和道具的使用，实际上趣味是对前作中杂学的强化。



▲通过各种道具来获得不同的趣味，各种方面的趣味在游戏中都有收录。

约会

约会是心跳回忆系列中最重要的部分，也是整个游戏的精华所在。本次的约会系统也依然延续了系列的基本模式：选择女主角和约会地点——赴约——回答问题增加好感度，本作在这几个步骤中都加入了新的要素，使得游戏性更加丰富，很有"心跳"的感觉哟！

服装

熟话说人靠衣装马靠鞍，在约会之前当然要好好打扮打扮自己了，此次加入的服装系统在心跳回忆系列中是第一次出现的，很值得大家关注。在赴约之前首先要考虑自己该穿什么衣服，穿衣服的品位还要根据所约会的女孩子而有所不同，因此在约会之前还要作好情报收集工作呀。当然也不能一味只顾着潇洒，还要考虑到季节的变化，不然夏天时穿一身大棉袄出去还不被人笑死？不同的服装可以在游戏中得到，当然这要借助一定的情节。



引起牧原的不满皮靴配棒球帽

约会成功的一半合适的服装是

约会地点

在游戏里共有 25 个约会场所可供选择，每个地点都有它自己的特点，要约会不同的女孩子还要留意她喜欢去的地方才行。另外，在游戏里还提供了数个隐藏场所，这些场所对某些女孩子而言可是有极大的诱惑力哟。和 2 代一样，如果同女孩子的好感度够高的话，还会出现约会后的附加约会情节，好好把握吧！

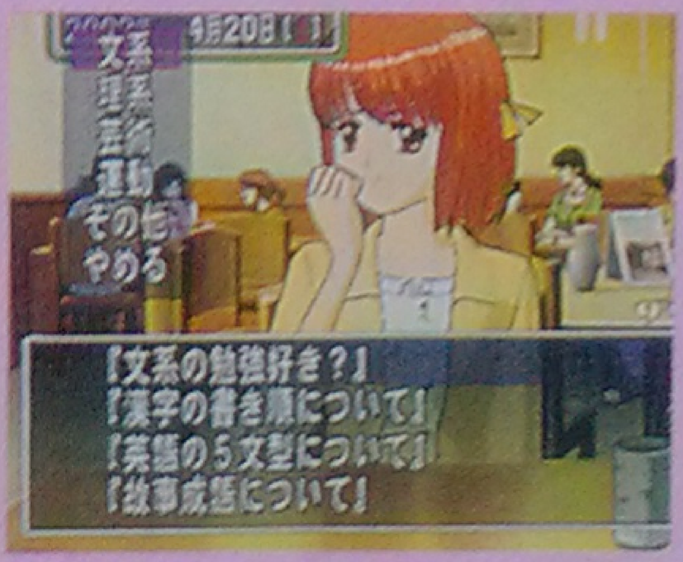


◀仔细选择约会地点，随时留意隐藏地点的出现。

会话

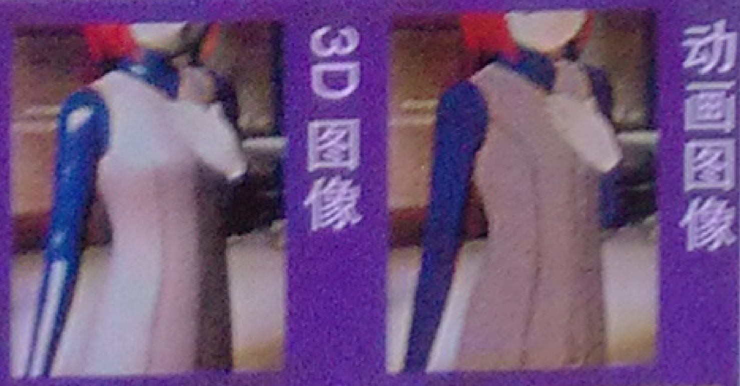
会话系统在本作中得到了极大的强化。在前两作中，会话不过是在约会过程中的选择题，通常是在 3 个选项中选择一个，这 3 个选项则一般是增加好感度，降低好感度和保持不变 3 类，约会多了不免会感到厌烦，而在本作里，约会中的会话将变得非常丰富，提升好感度的方法更是多种多样，实现接近真实的连续对话再也不是梦想了。特别是在小吃店约会时更会有许多话题供你选择，这是获得女孩子情报的大好机会，好好利用吧！





新技术 动画图像显示

在游戏图像处理技术上 KONAMI 首次采用了每秒 60 帧的动画图像显示，此技术能够达到和 3D 图像一样流畅的效果，但是画面的显示却比 3D 图像更加真实自然。



3D 图像

动画图像





新技术 Emotional Voice System 2

EVS 2 系统是从 2 代中 EVS 系统强化而来，可以让游戏中的女主角充满感情地说出主人公的名字，这项技术在游戏史上还没有先例。由于采用了 DVD 这种大容量的媒体，EVS 2 系统对应所有角色都能适用，而且还加入了声调的变化和方言的发音，并且作成时间也大大缩短。



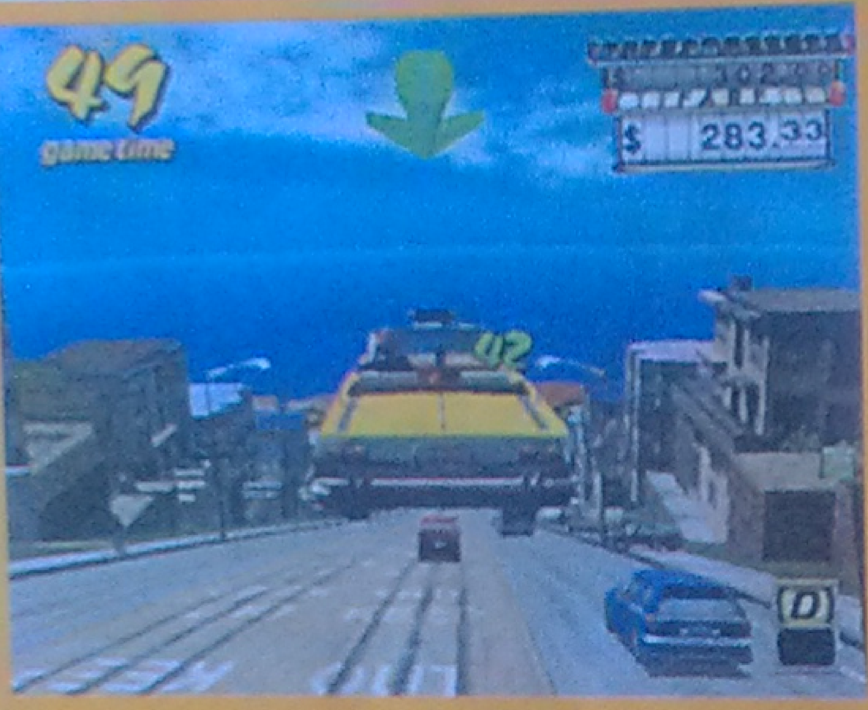


CRAZY TAXI 疯狂出租车

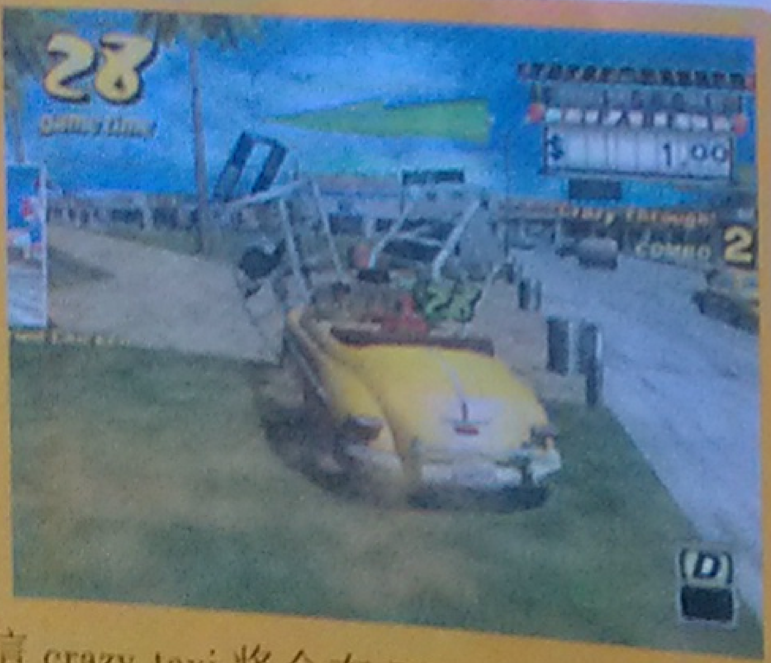
PS2 PlayStation.2

·机种：PS2　厂商：SEGA　类型：RAC
发售日：11月12日　价格：5800日元

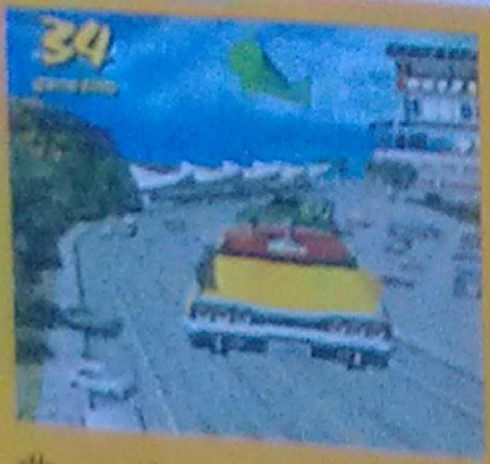
历史上最疯狂最快速的出租汽车终于暴走至PS2上了



想必大家都记得，在DC将死的那一段日子里，还是有一批相当有实力的游戏在其上出现的。其中有一款游戏应该大家都还记得，那就是集竞速游戏与动作游戏于一体，将那种疯狂的快感体现得淋漓尽致的另类游戏——crazy taxi。在SEGA转型为软件商之后，玩家们在PS2上也可以玩到这款出色的游戏了！这可不能不说是一件让玩家们高兴的事。



虽说crazy taxi系列追求的是那种高速、疯狂、爽快的感觉，但是由于DC的机能有限，即使在2代中也经常出现贴图错误的现象。这次在PS2上隆重登场，凭借着PS2的强大机能和SEGA一向严谨的制作态度，相信crazy taxi将会在PS2上给大家以完美的面目出现！我们又可以体会到那种驾驶着风格各异的出租车风驰电掣在大街小巷的快感了。而且这次还保持了crazy taxi系列中隐藏通道的设定，想一想在深海中或是地下铁道中驰骋的感觉，真的是很过瘾哦。



另外值得一提的是，在这次PS2版的crazy taxi上采用的BGM，将是由在美国人气极高的乐队"OFFSPRING"与"BAD RELIGION"倾情演绎的。他们的出演将会给这款游戏增色不少，一边听着激烈刺激的乐曲，一边随心所欲地开着车，想一想都会让人"食指大动"。喜欢这两个乐队的朋友们可千万不要错过哦。

MINI GAME

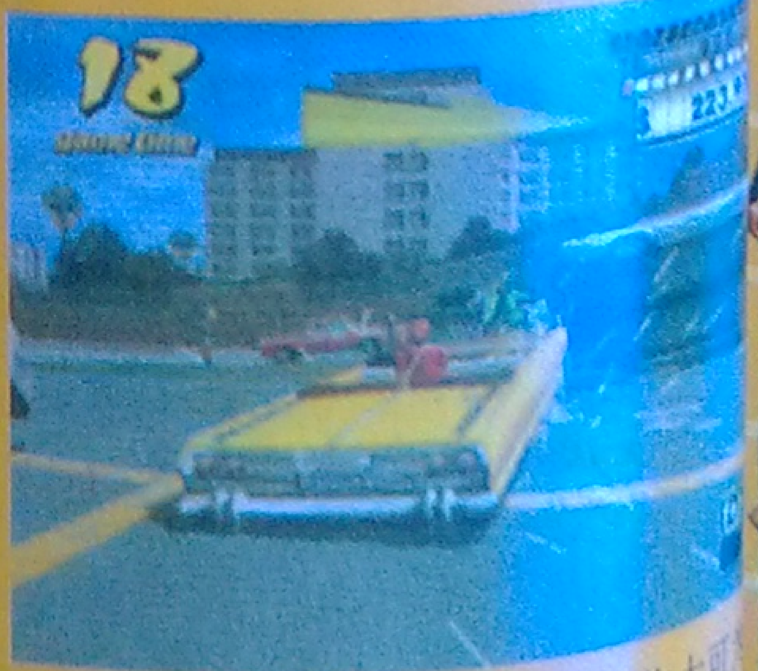


在DC版中大受好评的迷你游戏集——"CRAZY BOX"，这次在P[S2]版中也会保存下来。不过究竟是保[留]原来的游戏不变，还是新设了更加[好]玩的游戏，这一点我们还不是很[清]楚。到底PS2版的crazy taxi会不会给大家带来别样的[惊]喜呢，就让我们拭目以待吧。

SYSTEM



现在为没有玩过[这]个系列的朋友们简单[介]绍一下这个游戏的[规]则。其实游戏的规则[很]简单：作为一名出租[车]司机，你所要做的就[是]停在固定的地点，拉[上]客人。然后按着客人[的]要求拉他们去他们想去的地方。根据你在路途中的表现和[所]用时间的多少，到达目的地后客人会给你相应的车费。和别[的]开车游戏有所不同的是，在这个游戏中没有遵守交通规则的概念。为了在最短的时间内到达目的地，任何可能的手段都是可以采取的。别说闯红灯、逆行此等小事了，就是飞车上房，或是在人行道上横冲直撞都是可以的。不过你大可[对]行人和自己的车子放心。行人们都是行动极其迅速，不会让[你]擦到一根汗毛——不过大呼小叫就是难免的了；至于自己的车子，无论怎样磕磕碰[碰]撞，都不会让它的引[擎]熄火或是外表受伤，[真]的不知道是什么材料[制]造而成。











▶看到如此激动人心的竞速场面，难道你不想马上拥有一款吗？比DC版精细的画面定能让你满足。





监督/菅野

作为《CRAZY TAXI》系列的创始人，自街机版起就担当制作的领导，现在正忙于XBOX版的《NEXT》的制作。本次在PS2上发售本作主要是因为PS2在全球的普及台数非常之多。

CABBIES

在最一开始，可供玩家们选择的司机共有性格各异的四个人，他们的行车方式也各有不同。根据自己的喜爱去选择司机吧！而且，担任几位司机的声优可都是在日本相当活跃的有极高人气度的DJ师，在载客之余也不要忘了听听他们的噪音哦。



HISTORY of CRAZY TAXI

街机版《CRAZY TAXI》

1999年3月上市



崭新的游戏形式、爽快的操作感、明朗的画面……一经上市就在玩家群中引起了强烈的反响。据监督菅野自己说："直到发售前的最后日期，我还在为这个游戏而担心，现在却不必了。"

DC版《CRAZY TAXI》

2000年1月27日发售

因大受欢迎而于1999年10月开始向DC移植，由于充满着原创要素，甚至在东京发售的时候曾引起了供不应求的现象。



DC版《CRAZY TAXI 2》

2001年5月31日发售

无论是地图、角色还是车辆，都有全新的面貌。2代中伴随地图的复杂化，还为所有的汽车增加了新的跳跃技能。



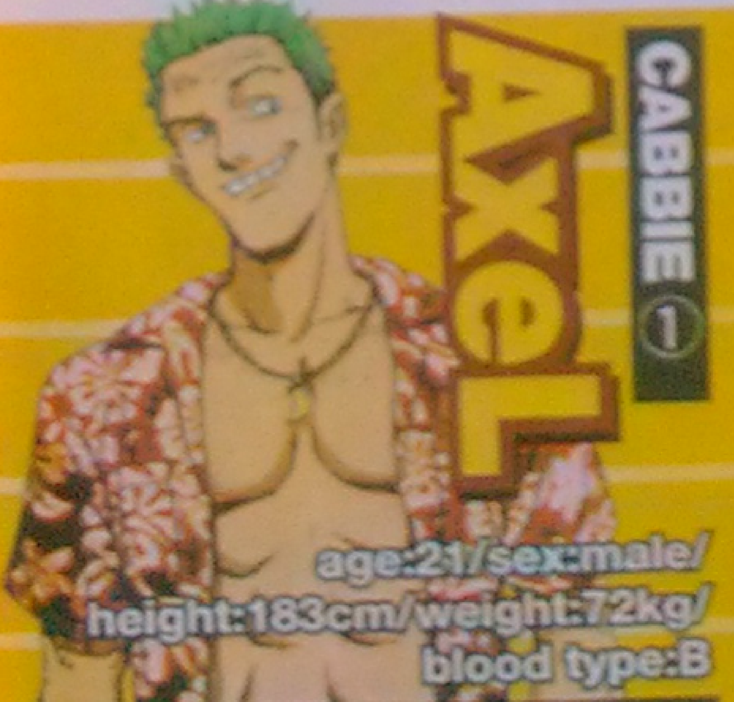
PS2版《CRAZY TAXI》

2001年11月22日发售预定

即将发售，与DC版的1代内容相同，有很多PS2玩家期待着它的到来。监督菅野拍着胸脯保证："必有完美的操作性。"



CABBIE ① AxeL

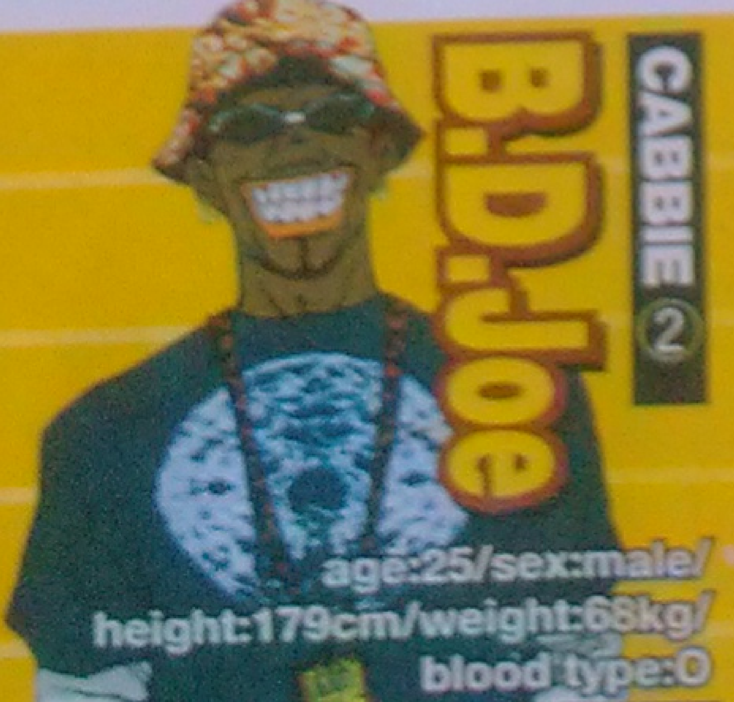


age:21/sex:male/
height:183cm/weight:72kg/
blood type:B

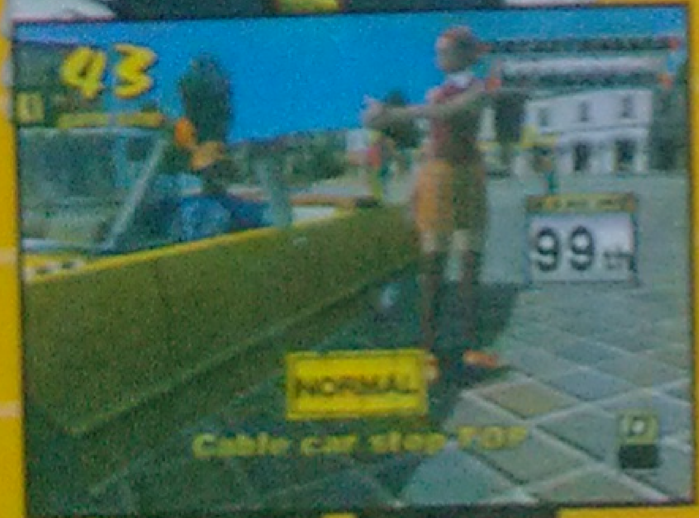


颇有现代感的嬉皮士式的青年AXEL终于在PS2版中复活了！喜欢其大胆设计汽车的人很多。

CABBIE ② B.D.Joe



age:25/sex:male/
height:179cm/weight:68kg/
blood type:O



开朗快活的黑人车手——B. D. JOE，爱车充满了机械的味道，人气仅次于AXEL。

CABBIE ③ Gena



age:23/sex:female/
height:175cm/weight:52kg/
blood type:AB



"即使开卡车也不会输给任何人。"GENA具有巾帼不让须眉的豪爽气概。

CABBIE ④ Gus



age:25/sex:male/
height:179cm/weight:68kg/
blood type:O

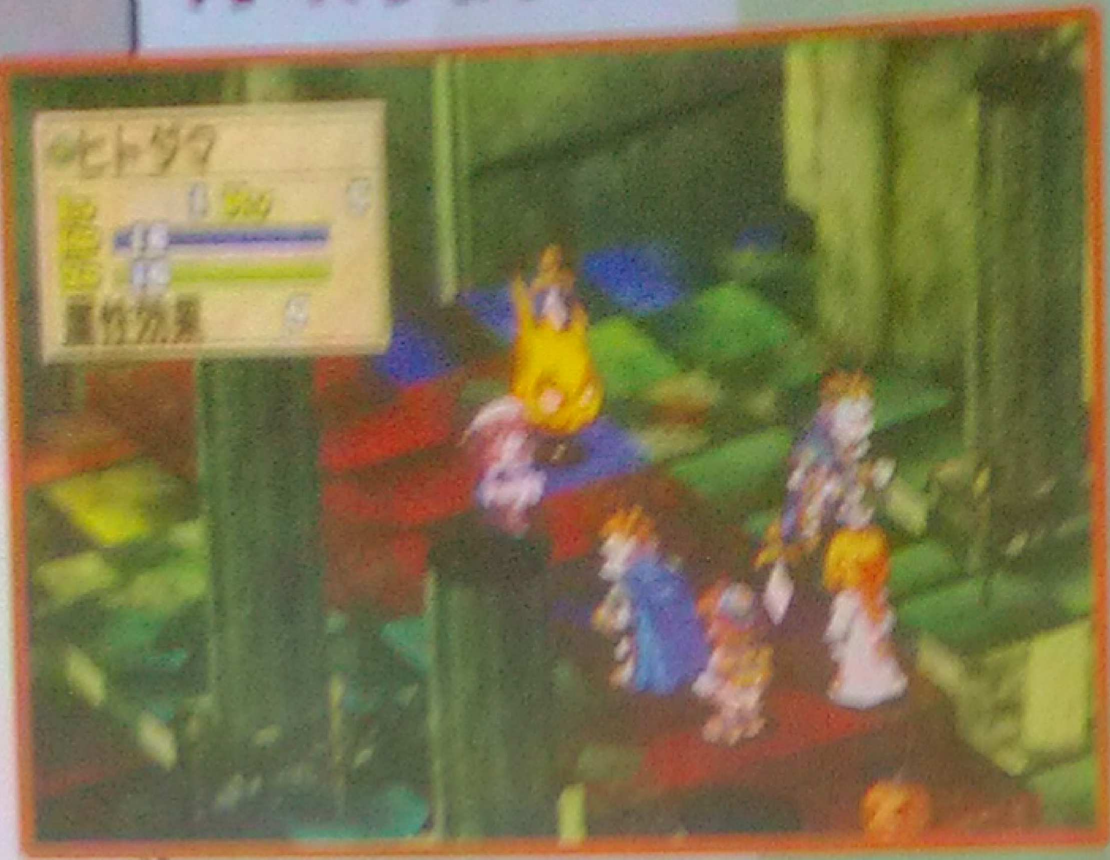


以驾驶出租车为生命的男儿，GUS有着独到的驾驶技术以及风格诡异的汽车。

PlayStation2? It's No Problem!!

轻声细语

你的祈祷会到达圣女那里吗……







你能成为最终的光之圣女吗？

期待中的新作
完全原创的史诗般
的S・RPG!!

机种:PS2　厂商:日本一软件
类型:S・RPG　媒体:CD—ROM
发售日:2001年1月预定
价格:6800日圆

光之圣女传说

la Pucelle



STORY

以"光之圣女"为目标的女孩子的爱与搞笑的故事

你喜欢原来PS上的RPG——"玛鲁王国的人形姬"系列吗？那轻松欢快，充满童真的气氛，给游戏者带来与以往游戏所不同的享受。这里介绍的是"玛鲁王国人形姬"系列的最新作，本作是类似于外传形式的游戏。

既然是"玛鲁王国人形姬"系列的作品，自然有着本系列一贯的特点与设定。本作也同样有一个千古传说作为这个架空世界的设定——光之圣女。我们来看看关于这个传说的具体介绍——在拥有千年以上国历的神圣王国中，流传着关于"黑暗王子与光之圣女"的传说。传说的开始是这样的："黑暗王子苏醒时，光之少女就会出现……"从字面上我们就能了解，所谓的"黑暗王子"就是能给世界带来毁灭的角色。然而世界为什么一直没有毁灭呢，原因就是每次"光之圣女"都会来营救即将毁灭的世界。（难不成每次都要'圣女'色诱'王子'）说到这里，大家都明白了，本作与"玛鲁王国人形姬"系列一样，也是女性为主角。但是与以前作品不同的是，本作的感觉要比前几作略成熟一些而已。

CHARACTOR

为游戏带来亮点的个性鲜明的登场人物



在“玛鲁王国人形姬”系列中，鲜明的角色一直是游戏的一大买点，本作当然也不例外。游戏的人设还是“玛鲁王国人形姬”的野村良治，毕竟这种风格是玩家所接受的。在介绍人物以前，我们来看看游戏的一些其它设定。作为对抗“黑暗王子”的“光之圣女”，是王国以及世界的救星，所以为了应付随时会出现的“黑暗王子”，王国设立了“圣女会”（女神信仰教会），有前途的少女被被安排进入，并进行适度的训练。而我们的主人公就是12岁即进入“圣女会”的少女。



极其富有正义感的少女 普莉艾

本作主人公，16岁少女。自小在孤儿院长大，12岁的时候入选“圣女会”的圣歌队成为正式会员。在“圣女会”中“茁壮”成长，并从中学会不少的知识与技术。在她16那年的春天，正式被授予驱魔人的称号，但是她并没有因为目前的成绩而放松，普莉艾的最终目标就是成为新一代的“光之圣女”！普莉艾正义感极强，并善于“肉弹战”（流汗……）。作为如此年轻的正式驱魔人，普莉艾并不是像表面上看那么简单，没有真材实料是不会得到这一称号的。



▲期待着豪爽性格的女主人公有上佳的表现。





跟随姐姐并带有悲剧色彩的少年 袭洛特

普莉艾的弟弟，同样也是孤儿院长大，12岁的少年。作为主人公的弟弟，却没有得到来自女性的关爱（悲惨呀！），还一直要“关照”粗神经的姐姐……真是悲惨的人物。可能是为了姐弟之间的某种平衡，弟弟的性格是优柔寡断，与姐姐的奔放形成鲜明的对比。在游戏设定中，袭洛特倾心于一位17岁的少女——艾尔艾特，不过这位少女是姐姐普莉艾的对手，所以这段感情一直埋藏在心中……总的来看，我们的袭洛特真的非常“悲惨”呀！



失去记忆并正在找寻的恶魔猎人 可罗瓦

所属于王国教会的的职业恶魔猎人，因为失去记忆而记不得自己的具体年纪，从外貌上看仿佛是20岁左右的青年。只记得在一次执行恶魔消灭计划中，因为意外而失去了记忆。所以，现在为了找回属于自己记忆而继续从事着恶魔猎人的工作。作为与普莉艾共同行动的同伴，这位年长的男性角色为队伍带来了一份阳刚，同时也为这阴性十足的游戏带来阳光……另外，袭洛特喜欢的艾尔艾特也是与可罗瓦在同一事件中失去记忆的……



拥有特殊能力的少女 艾尔艾特

因为记忆失去的原因，艾尔艾特也没有具体的年龄，我们从外型上猜测，这位少女在17岁左右。在两年前一次以外事件中，作为当事人的艾尔艾特与可罗瓦共同失去了记忆。为此她投助于圣女会，在那里圣女会的神父建议她，既然是因为恶魔事件而丧失的记忆，就应该“解铃还需系铃人”，所以艾尔艾特也投入到驱除恶魔的工作中去了。在感情方面，这位女性还是比较大众化的，性格方面远没有普莉艾那么冲动！

サンライズ えいゆうたん 英雄譚 2

机种：PS2　厂商：SUNRISE　类型：RPG　发售日：11月发售预定



SUNRISE作为一个相当知名的动画制作厂商恐怕早已经被大家所熟知，在它的笔下创造出来的众多人物形象和机械设定都已经成为动画迷心目中顶礼膜拜的经典，尤其是从七十年代末开始的GUNDAM（高达）系列，以崭新的理念和缜密的设定，一下子抓住了不计其数的动画迷的心，成为了划分日本动画新老两代的里程碑。SUNRISE所创造出来的众多机体一直被众人所称道，以精细、华丽著称的如WING GUNDAM ZERO、雷神王等，都是那种让人一看就不能不心跳不已食指大动的机体。有句话说的好：动画游戏不分家。自从有了机器人SLG这一系列开始，SUNRISE手下的众英雄们就没有停止过在游戏的舞台上施展它们的英姿。早在PS时代，SUNRISE就曾将手下的众英雄汇聚一堂，演出了一场精彩华丽的话剧（SUNRISE英雄谭）。这一次，SUNRISE又重整旗鼓，将舞台转移到了PS2上。凭借着SUNRISE强大的制作实力以及英雄们的巨大号召力，再加上PS2的强大机能，相信这一次的《SUNRISE英雄谭2》将会给众多机器人SLG迷们带来超值的享受。

C H E C

前列与后列的战术安排

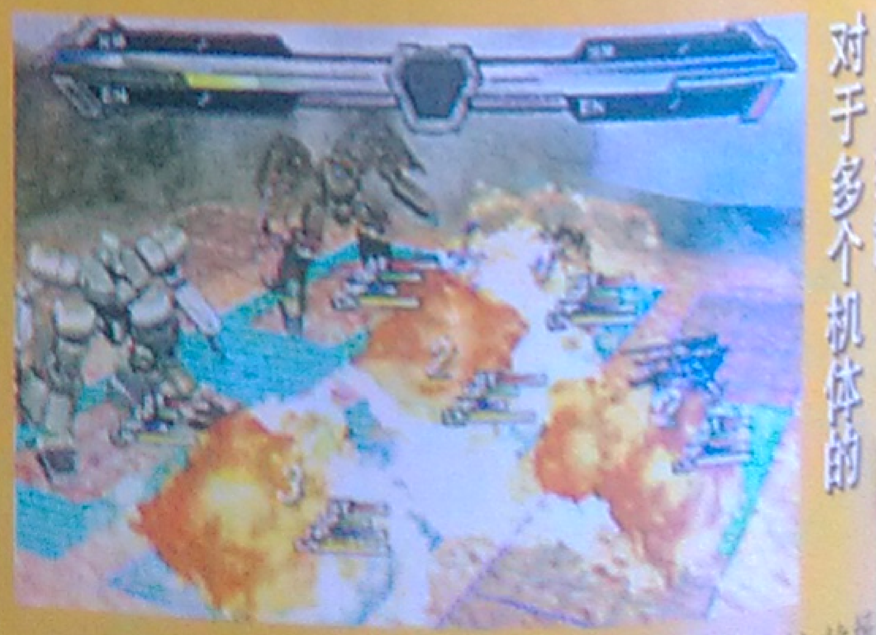
战术的地图是在6格×2列上展的。前列被称为FORWARD，后列则被称BACK，这一点一定要分清楚。由于在安在前列的机体比较容易受到敌方的攻击相对来说对敌方的攻击也比较容易。而排在后列的则完全相反。所以要根据机的不同性能来安排各自在战场上的位置。



C H E C

根据机体的大小攻击的威力有所增减

在一架机体与多数机体发生战斗的合，根据机体所占格数的大小（也就是机的大小），对敌人发动的攻击会具有扩散效果。举例来说，在四格中，自身的机体有两格，而敌机有两部，分别占住我方机前方的两格，在这种情况下，我方机体攻击，则会产生1/2的扩散效果。如果是架敌机的话，则会按照75%与25%的扩散。同样，在由四架敌机的场合下，则各自承受25%的攻击扩散效果。



▲驾驶大型机体攻击多个小型机体的场可使攻击扩散，迅速赢得战役。

▼相反，如果接受对手的攻击则会以单个体来承受全部的伤害。

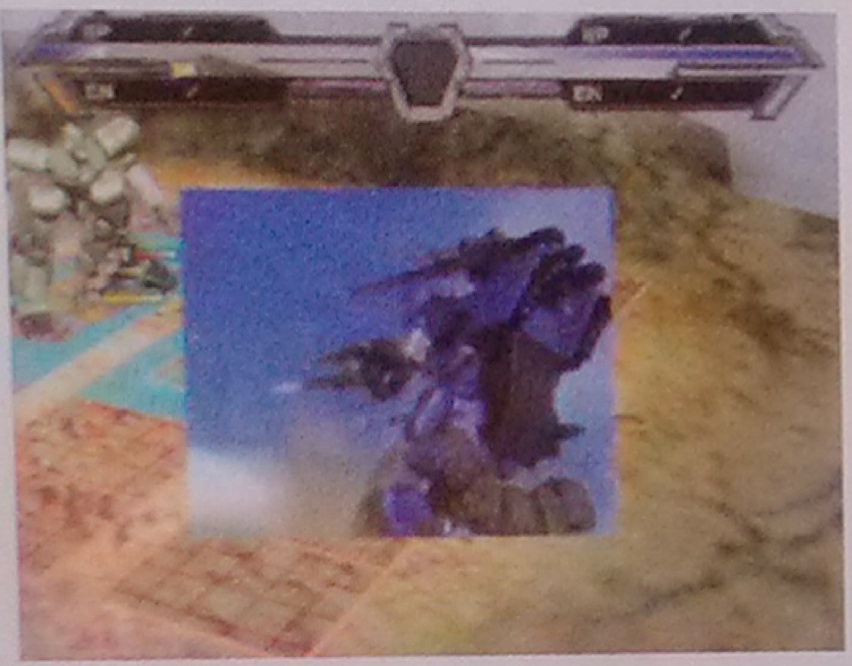


连系、合体、变形 新增加的三种战斗方式，使得战斗更加具有深度！

机体被设定成为拥有众多的特殊能力 多种的攻击方式成为可能！



以卡片游戏的系统作为基础，操纵着历代 SUNSISE 的英雄们进行华丽精彩的战斗，这就是在 PS2 将要登场的机器人 SLG 大作《SUNRISE 英雄谭 2》。Z GUNDAM、雷神王等出场的机体都被设定成为拥有 AT(攻击力)、DF(防御力)、HP(耐久力)等基本数值。除此之外，在特殊的机体上还增加了拥有特殊能力的设定，这三种特殊能力就是连系、合体与变形。当在特定的场景下使用这些特殊能力，就有可能发出强力的攻击，这就使得游戏更加贴近于原作，也使得战斗的乐趣增加不少。



连系 利用连系来组成强大的攻击！

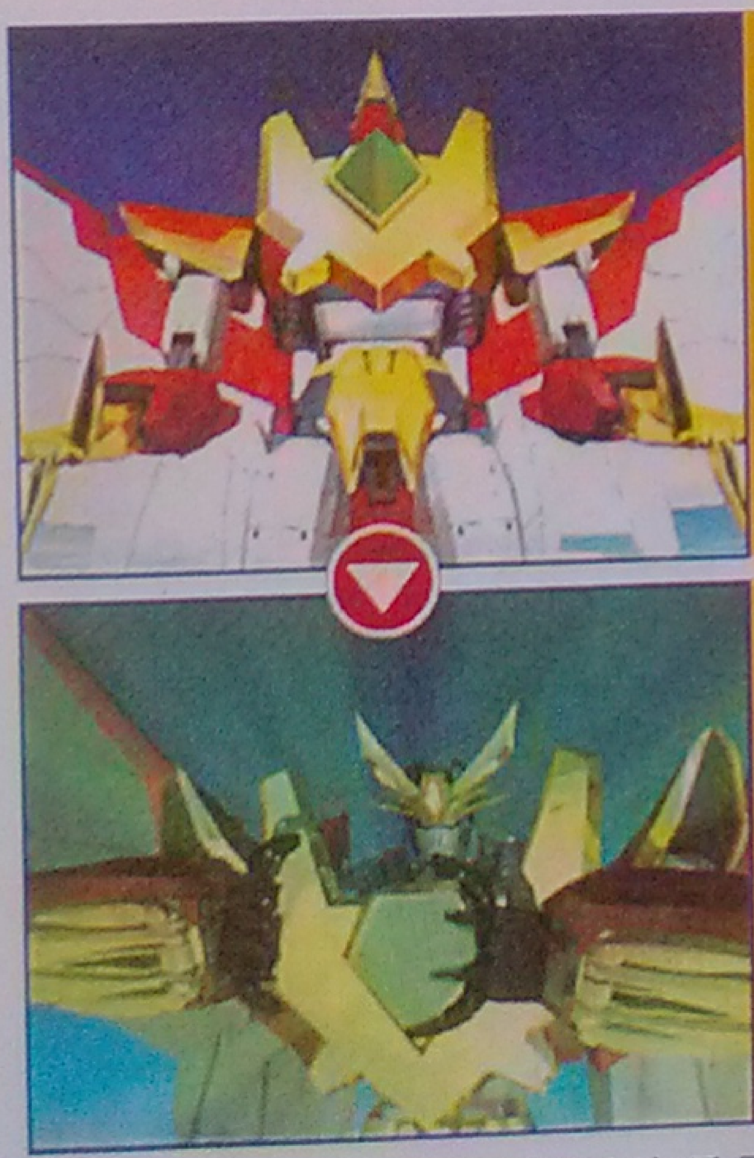




所谓连系，就是指拥有不同能力的好几部机体，通过这一特殊能力，在同一时间内向敌人一起发动威力强大的攻击。举个例子来说，比较擅长近距离攻击的钢卜雷斯 A 与比较擅长远距离攻击的钢卜雷斯 B，通过一前一后的位置配置，发动连系后同时进行攻击的话，就会发动威力强大的攻击！除此之外，凤王、剑王和兽王，这三部机体之间也存在着连系攻击。机体位置的配置不可搞错，另外还有一点需要注意的是，发动连系的次数在同一回合内是有限制的。



合体 根据不同的状况选择合体或是分离！


凤王、剑王、兽王合体

雷神王参上！

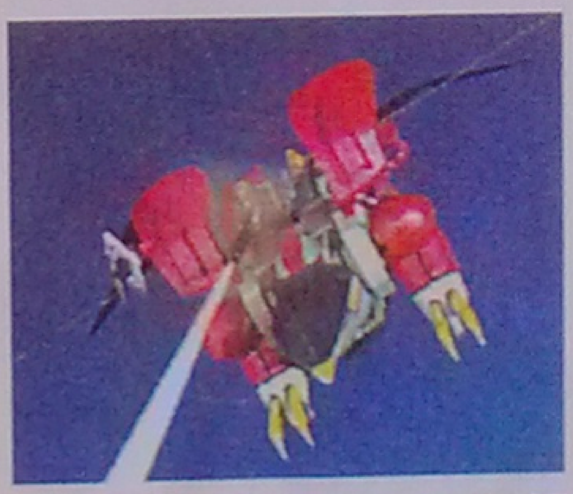
好几部不同的小型机体，通过合体成为威武雄大的大型机体！这些我们早在动画中熟悉的场面在游戏中也可以欣赏得到，而且在战斗中适时的使用，会出现令人惊异的效果。举个例子来说，凤王与剑王与兽王三机合体便可以得到雷神王，GUNDAM MK－Ⅱ与 G 战机合体便可以得到 SUPER GUNDAM，除此之外还有好多。



此外，像左面的图片显示的那样，ゴルディーマーグ变形所得到的武器，可以与勇者王合体，发动强力的攻击。值得注意的是，这些合体而成的机体，依然可以进行单机作战。如果是敌人的数目比较多的话，可以选择分离，分离成多数的单机与敌人展开战斗，这也是提高战斗效率的一种方法。所以说，要在适当的地点和适当的时间选择合体或是分离，对敌人发动有效的攻击。


◀雷神王分离之后发动的强力连系攻击。

变形 如果进行特殊攻击的话就会发动变形的攻击！





正如大家所知的那样，一部机体无论是进行移动还是发动攻击的时候，都会消耗一定数量的 EN。这个时候，如果一部机体消耗相当数量的 EN，就可以发动特殊攻击。在 SUNRISE 英雄谭 2 中，Z GUNDAM、圣战士等就是这样的机体，而且它们在发动特殊攻击的时候是通过变形攻击来进行的。例如 Z GUNDAM 在发动通常攻击的时候是光线枪射击，而发动特殊攻击的时候则变成ウェーブライダー形态的突击。除此之外，クラウドセイバーと与エルガイム MkⅡ也具有这样的性质。


▼Z 高达是最强的可变型 MS，超级美加粒子炮攻击力令敌人闻风丧胆。

GROWLANSER Ⅲ

梦幻骑士Ⅲ

机种:PS2　厂商:ATLUS　类型:RPG
发售日:2001年预定　价格:未定

故事舞台是在"Ⅰ"和"Ⅱ"的千年前

基本的游戏系统与前作相似,依旧持有故事性,时代设定是在"Ⅰ"和"Ⅱ"的千年前,前作中的人们都生活是另一个世界,而人们为什么会告弃原有的世界呢,本作将揭开这个谜。

"RMC战斗"

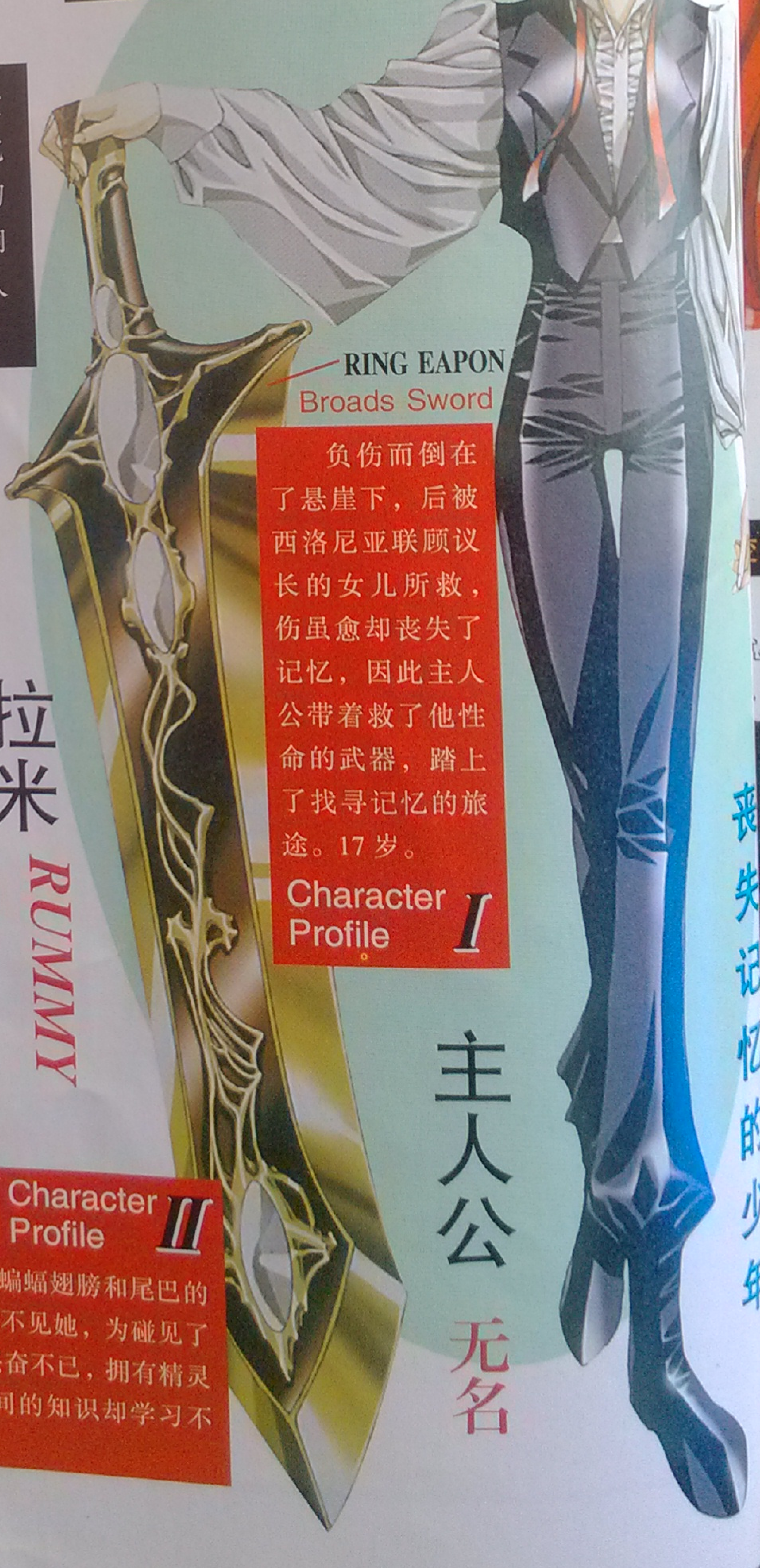
"RMC"战斗是"Rtaltime Mission Clear"的缩写,是持有故事性的战斗模式,与将敌人全部消灭方可过关的模式相对,RMC战斗只要达到故事中要求的流量便可过关,因此要求玩家不仅要提升战力,还要根据状况而时时改变战术。

OPENING STORY / "太阳异变,世界将毁灭"

在"Ⅰ"和"Ⅱ"的千年以前,人们生活在另一个世界,这世界因太阳异度,阳光减少,而陷入危机。因此人们的生息圈变得狭窄,寸草不生,争夺居所和食物的战争纷起,人类走向了毁灭……故事从受异变影响较小的西洛尼亚联邦开始,得救但丧失记忆的主人公,踏上了寻找记忆的旅程。







负伤而倒在了悬崖下,后被西洛尼亚联顾议长的女儿所救,伤虽愈却丧失了记忆,因此主人公带着救了他性命的武器,踏上了找寻记忆的旅途。17岁。

Character Profile Ⅰ

主人公 无名

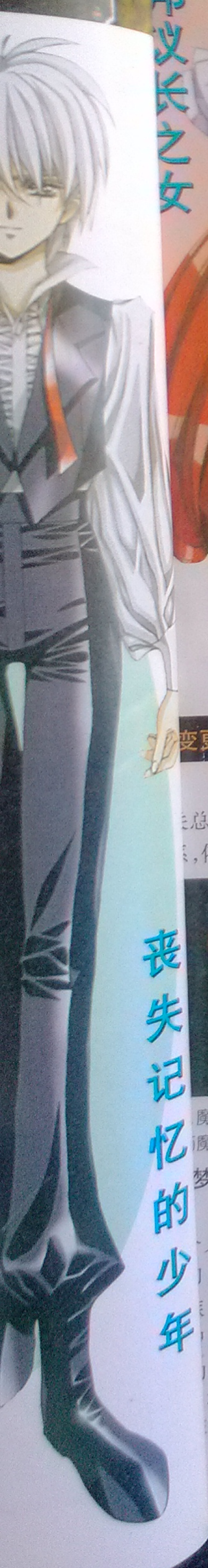


身长20厘米的黑暗妖精

拉米 RUMMY

Character Profile Ⅱ

身长20cm,有着蝙蝠翅膀和尾巴的黑暗精灵,普通人看不见她,为碰见了偶尔认识她的人而兴奋不已,拥有精灵界一切常识,而人间的知识却学习不足。年龄不详。



西洛尼亚联邦议长之女



阿纳特·邦丝 ANNETTE BURNS

RING EAPON
Rapier

西洛尼亚联邦议长之女，自幼丧母，能帮父亲解决众多难题，养成了好管闲事的性格，似乎自没烦恼，一往无前，另外还拥有与年纪不符的细心。17岁

Character Profile Ⅲ

前作的变更点和新系统介绍

今作的游戏系统是以《梦幻骑士Ⅱ》为基础，并做了部分改良和追加。从厂商公布的图片中可以看出许多和2代不同的地方，下面将为大家详细的介绍，等待厂商公布新资料后我们还会为大家继续报道。

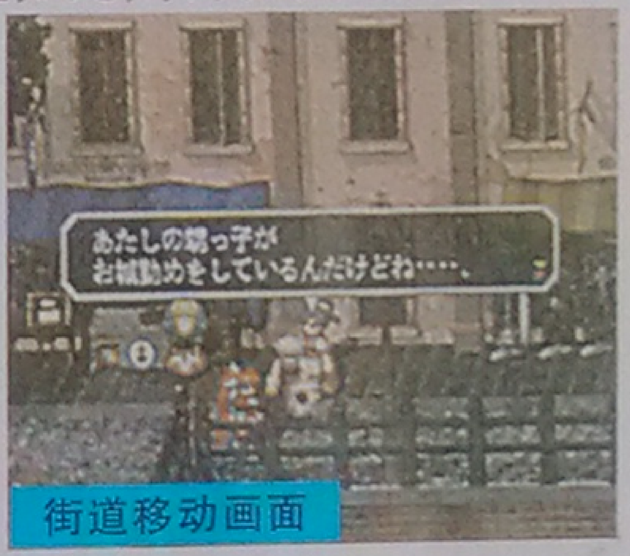


变更点Ⅰ “WORLD MAP和街中移动”

《梦幻骑士Ⅱ》中无论是向各地移动还是街中行动，全都会在大陆图上进行，而今作不是如此，分为街中行动和实际中行走二种形式。



地图移动画面



街道移动画面

▲从大地图进入城镇后就会切换为街道地图。

《梦幻骑士》的名词解释——“RING = WEAPON”

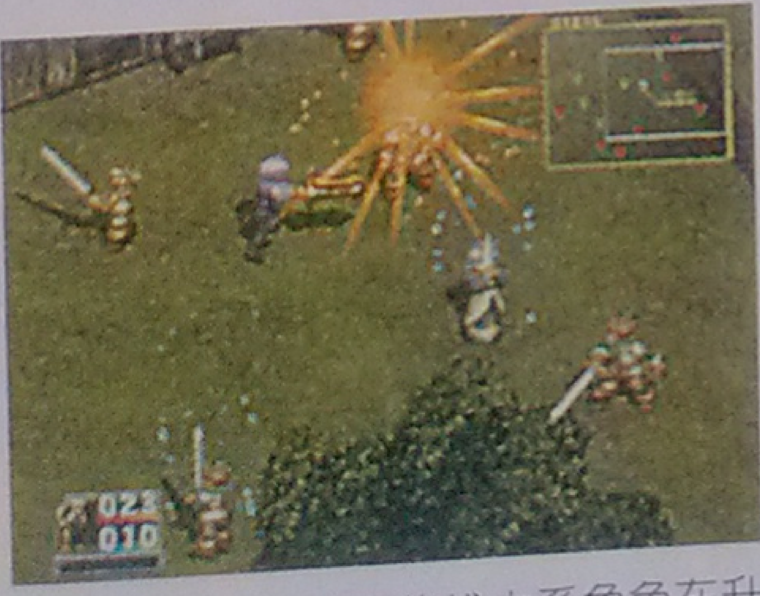
“RING WEAPON”的意思就是指固有的武器与精灵石的级合武器的基本性能在嵌入精灵石后，会威力大增，依玩家不同，搭配的武器也不同。

变更点Ⅱ “LEVER UP时的增加值修正”

各角色能力上升时，将会增加何种战斗方法与各项增加值有‥总之，即使同一角色，可能成长为战士系也可能成长为魔术师‥，依玩家不同反映不同个性。



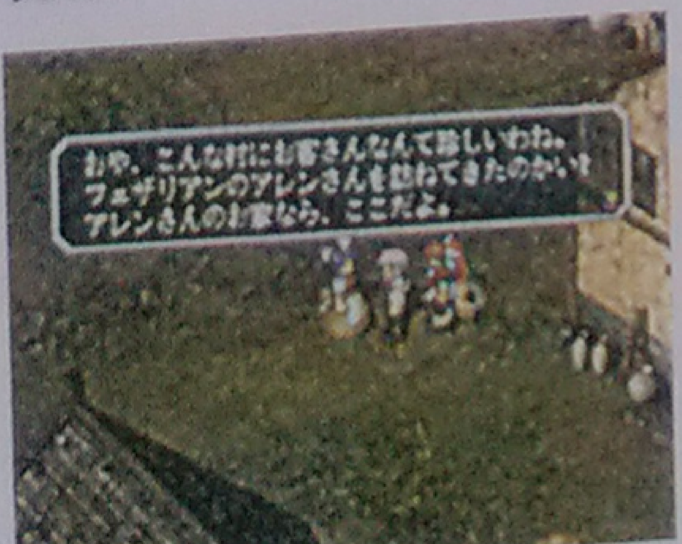
‥魔法师系角色在升级时会提高‥魔法能力有关的数值。



▲多使用物理攻击的战士系角色在升级时会提高与物理攻击相关的能力。

《梦幻骑士》的名词解释——“有翼族”

背上有翅膀，可自由飞翔，与‥人利益相比，团体意志高于一‥，是个拥有高知性与技术的种‥，不好战，比人类有思想更理‥。在前作的世界中由于受到人类‥追捕，所以生活在浮游岛上。‥在本作中“有翼族”和人类之间的交‥密切起来。



丧失记忆的少年



希尔·福斯特 HUEY FASTER

RING EAPON
Saber

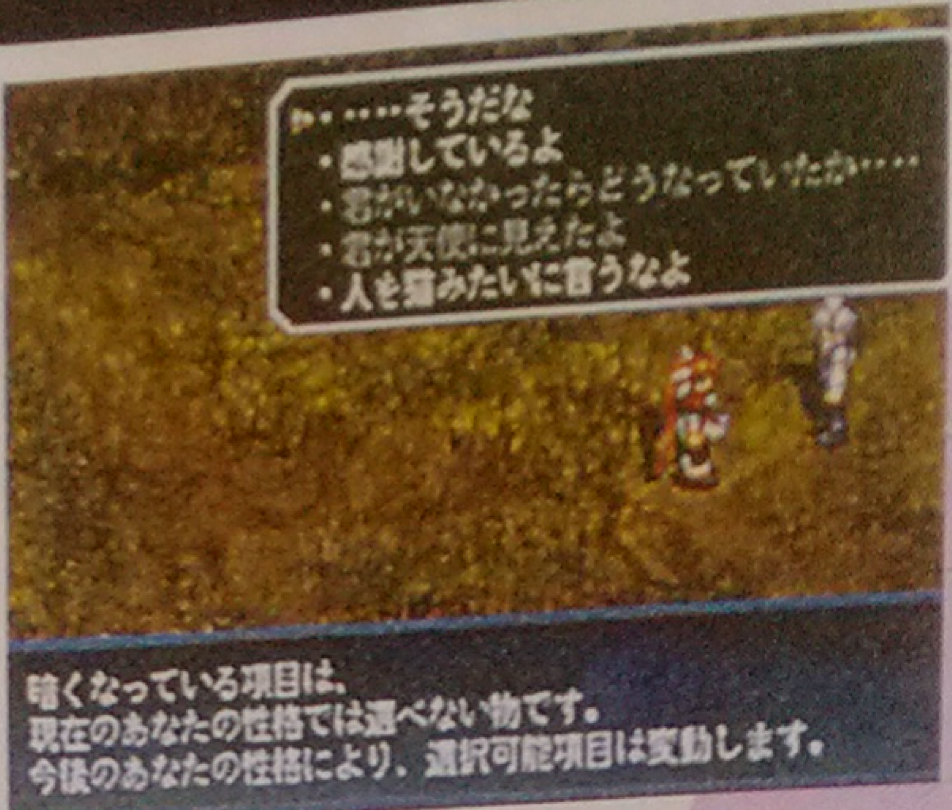
途中与主人公相遇的谜一般的青年，关西腔，果断、大胆，不知为什么能看见精灵。20岁。

Character Profile Ⅳ

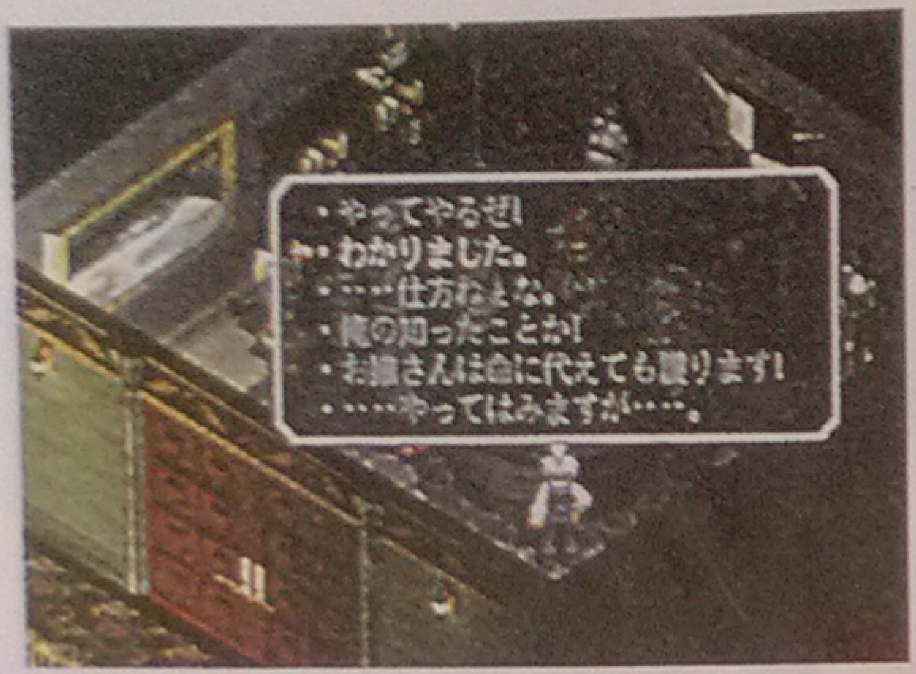
来历不明的迷之青年

新系统 I 主人公性格分歧

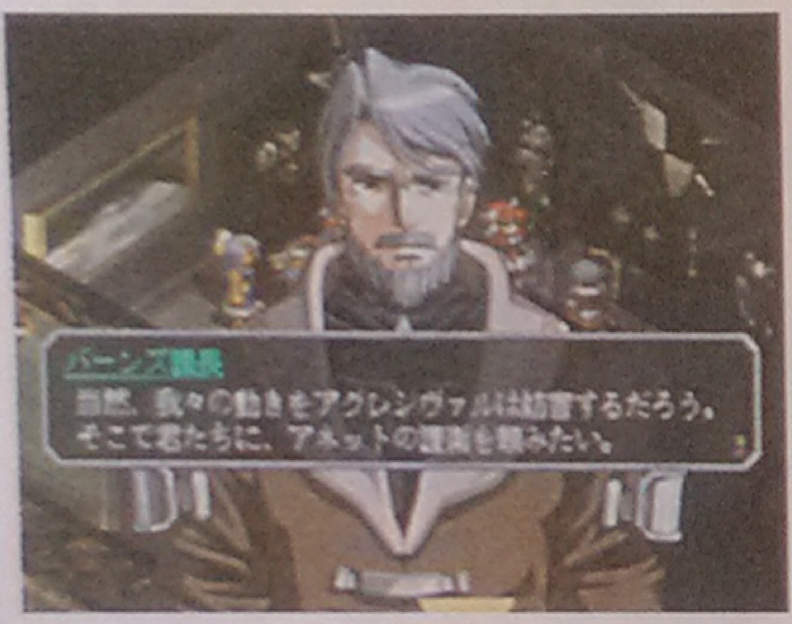
与登场人物对话时，会出现影响主人公行动的选项，这时选哪一项，都会决定主人公是何种性格，若选择诚实的选项，主人公便是个认真的人，若选择冲动行动的选项，主人公便会变得争强好战，而结果也受选项不同的真接影响。



▲在行动选择出现时系统会根剧主人公现在的性格而限制某些选项的选择，也就是说在主人公性格完善以前有某些选项是不能选择的。



▶选择不同的行动会对主人公的性格有所影响。



◀游戏开始时的对话事件中主人公从议长那里得到委托



的混血儿

莫尼卡·阿兰
MONICA ALLEN

父亲是人而母亲是翼族，背上长有翅膀，可飞翔，精神年龄很大却长了一副孩子面孔。12岁。

Character Profile V

阻止主人公前进的妖男，拥有锐利的目光和恐怖危险的气势，似乎有可以杀人不动手的感觉。25岁。

Character Profile VI

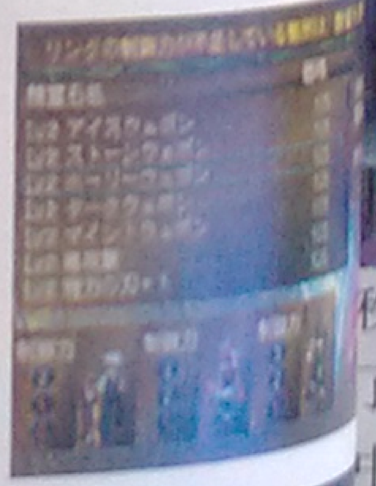


克里夫
CLIVE

阻碍主人公前进的妖之男

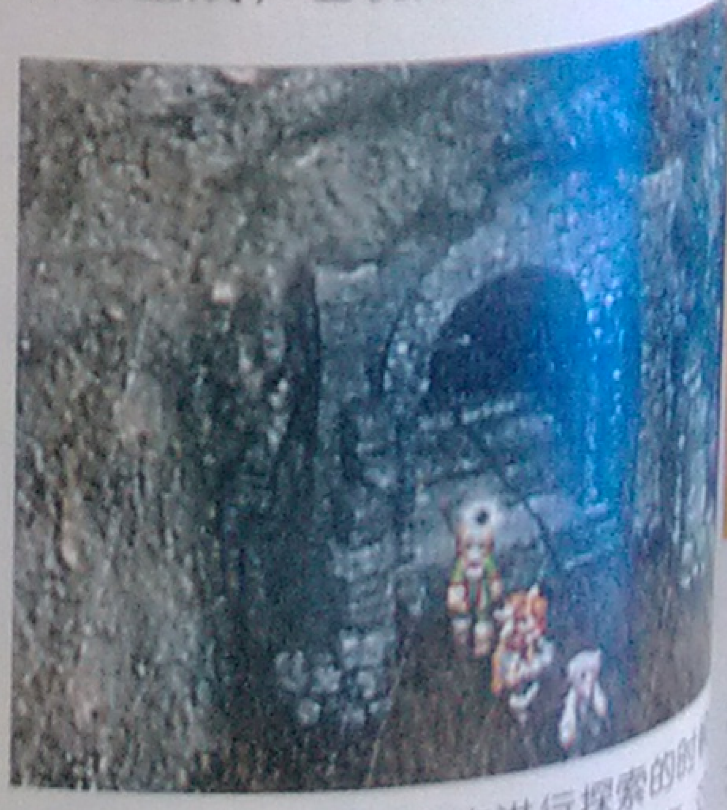
新系统 II COMBIHATION 机能

在战斗中使用魔法时，不仅可以单人使用，还可以与同伴的魔法组合，发动威力更为强大的“同伴协力魔法”。将威力比较低的魔法强化之后可以产生新的战术，真是十分令人期待啊!



新系统 III 地图的自动生成

在本作中采用了地图自动生成系统，每次进入不同的该地点的地图都会随机自动生成，也就是说即使进入同一方所看见的场景也会不同，这样一来使游戏的乐趣和耐玩性都大大提高了。另外在本作里和怪物发生的战斗不需要接触而是当主人公进入怪物的视线以内就会自动发生战斗，这样的设定是游戏更加富有紧张感，多少有一点《合金装备》的感觉。

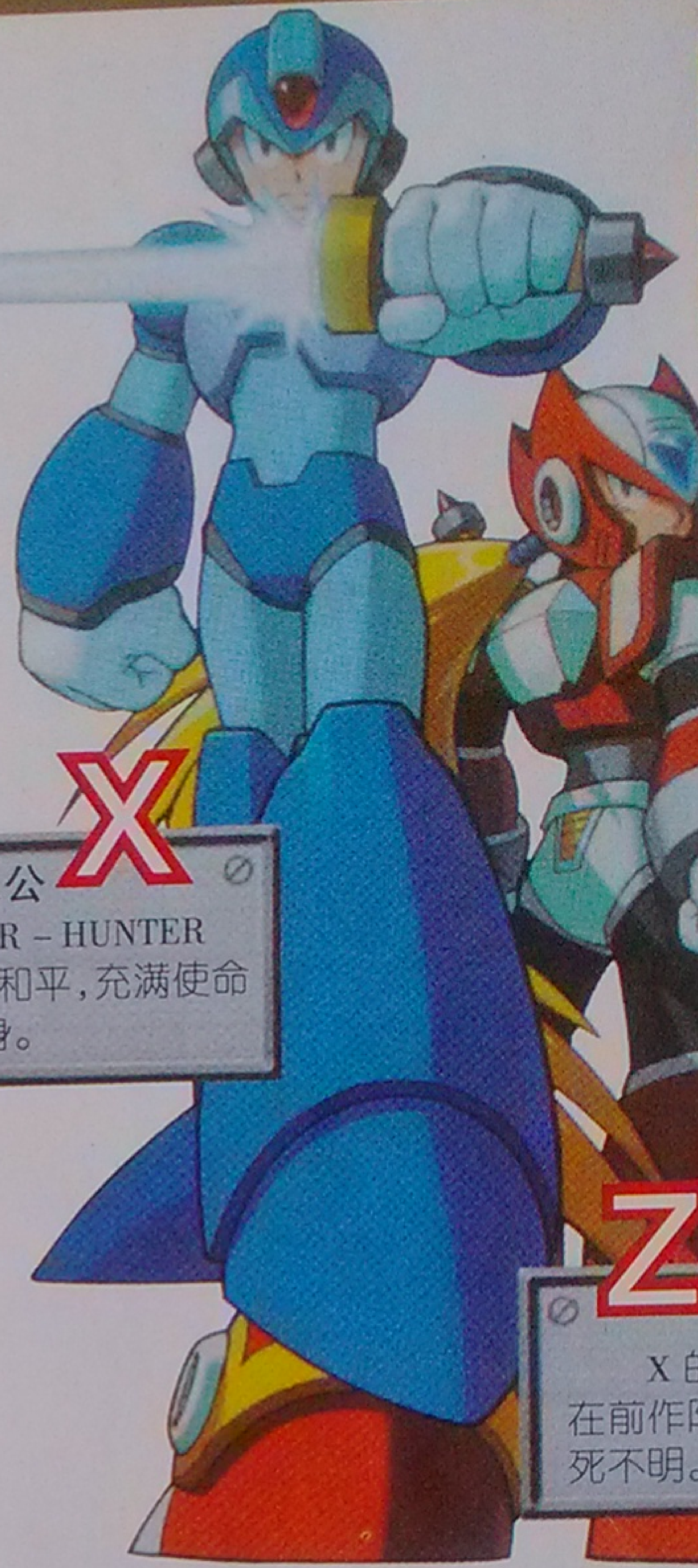


▲在世界各地的迷宫中进行探索的时候，每次进入迷宫，迷宫的构造都会有所改变，这样一来每个迷宫都令人有全新的感觉。

GAME plaza

洛克人 X6

机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:ACT
发售日:11 月下旬　价格:5800 日元





上一代那场惊心动魄的大战虽然刚刚过去了短短的三周时间，但是荒废已久的大陆已经渐渐恢复了原有的生机。人们正在为维持来之不易的平和做着不懈的努力。然而一切都不像人们想象中的那么简单……邪恶是永远不会停止对正义的侵袭的。忽然间有一天,X 收到了奥佩莱塔·艾依利亚从 IRREGULAR – HUNTER 作战本部发出的紧急报告,说是巨大的作业用机器莱普利洛依德突然暴走,出现不规则化行为,似乎是内部受到了某种病毒的侵入。X 接到报告后就马不停蹄地向事发当地赶去,到底是哪股黑暗势力操纵了这场危机呢?围绕着这个谜团,X6 的故事渐渐展开了……

CAPCOM 的招牌作品《ROCKMAN》系列一向是以难度高、精密性强、要求准确的动作性著称,在最原始的 FC 上便开始活跃在各个舞台,到现在仍然是活力不减,已经成为高难度 ACT 的代名词。主人公 X 也已成为玩家们心中的偶像之一。自从登陆到 PS 上后，借助着次时代的机能,使《ROCKMAN》系列更加精细、更加华丽,玩法也更加复杂。上一次的 ROCKMAN X5 的热潮还没有过去，CAPCOM 便马上推出了续作 ROCKMAN X6，想必又将掀起一阵属于 ROCKMAN 的热潮。不久前我们在“电电”和“一点通”中对本作做过简单的介绍,这一次我们将就本作的最新情报对大家展开详细的介绍。



让我们回到 X5 销烟弥漫的战场



公元 20XX 年，巨大的星际殖民地“尤拉西亚”不知道被谁控制,开始向地球发起了攻击。在这以后的数小时里，地球上发生了多处的骚乱和动荡。为了查明事实的真相，维护地球的正常秩序，IRREGULAR – HUNTER 组织的成员 X 和 ZERO 开始了搜寻主谋的行动。于是,关系到能否将地球从毁灭的危机中解脱出来的壮丽的战斗就此展开了……战斗的最后，ZERO 被主谋西各玛无情的破坏掉了，X 经过浴血奋战，终于迎来了胜利的曙光……这就是上一代 X5 的故事，生死未卜的 ZERO 究竟怎么样了?他还会不会出现在我们的面前?

X5

这一系列的谜题，我们只能在 X6 中寻找答案了,11 月的某一天就是答案揭晓的日子。





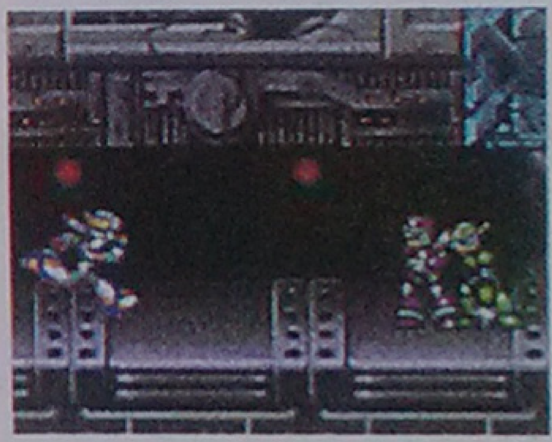
▲►事件的主谋是西各玛，为了粉碎西各玛的野心，X 和 ZERO 两人向西各玛发起挑战，最后 ZERO 机能停止……

全新场景大公开

OPENNING STAGE

去制止暴走的莱普利洛依德吧!

在故事的最一开始，X 需要面对的就是这一个关卡。等待着刚刚到达的 X 的是巨大的暴走作业机器人——莱普利洛依德，还有它手下层出不穷的杂兵。为了调查莱普利洛依德暴走的原因，还有不惜余力的要制止它的破坏,X 向着洞穴的深处开始了冲击…


▲发现同伴赶快去营救吧。




►洛克人飞弹依然健在，威力巨大，在 BOSS 战中十分有效。

冰之 STAGE

危险的陷阱在等待着你!

这一关是在被冰雪覆盖的极寒之地展开的。地面绝大部分都是由冰形成的,由于滑尔不好控制自己的行动是这一关的难点。而且在这一关中到处充满了尖锐的冰柱,一不小心就会一击毙命。所以说千万要掌握好自己的动向,仔细的控制好每个动作,才有可能摆脱冰雪带来的危机。

▼在绳子上依然可以上下移动做出各种动作。



►用冰构成的路面非常滑，在上面行走时要十分小心。





机种:PS2　类型:RPG
价格:6800 日元　发售日:10
厂商:FROMSOFTWARE

序盘冒险舞台的详尽检索!

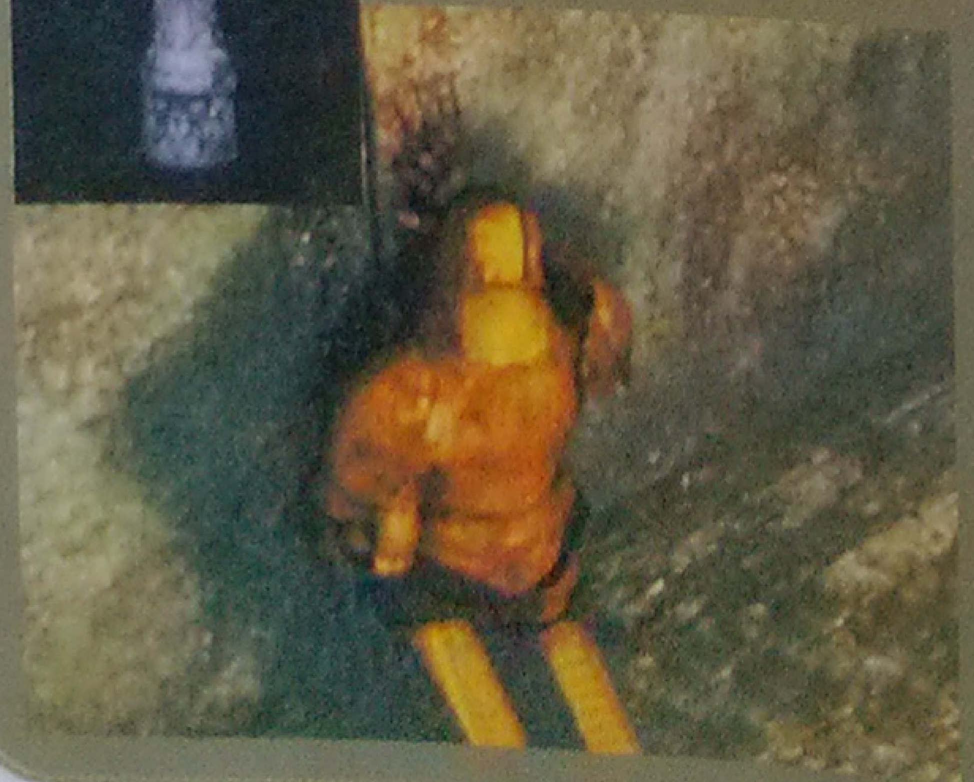
虽说是同一世界中相关联的故事，但于前作不同，"Ⅳ"展开的是一个崭新的故事和未知的冒险，这回作为准备，将序盘中出现的块区域介绍给大家。

迷般的Ⅳ故事

由于得到了古代文献记载的"灾厄之地"的一座神像，小国荷利奥德尔迎来了灭顶之灾，国王无奈只好派遣远征队将神像送回，可远征队员竟无一人返回，由于种种机缘，神像落入主人公之手，从此他便开始了向"灾厄之地"的旅途。



◀▼远征的骑士团究竟遇到了什么事故?全体成员无一生还……



~冒险出发点~

集落迹



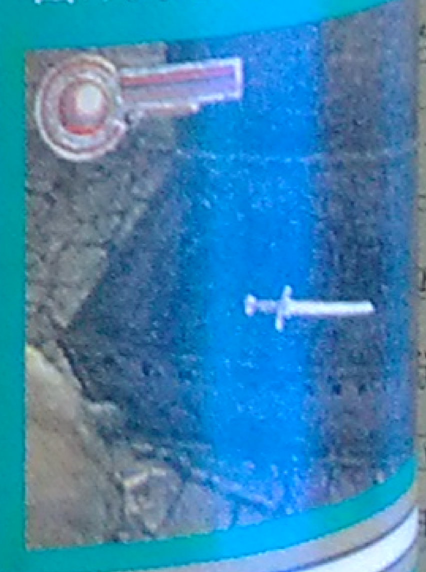
很久很久以前，被称为"森民"的一族，筑造出了一片高度文明的地下宫殿"灾厄之地"。这里留有他们集落的足迹，这次的冒险由此开始。



▼井底究竟隐藏着什么秘密?

POINT 1 按自由顺序

在以集落迹为冒……点的同时，东之谷采……等这些相连的场所也……主线上表示出来，这……家只要以集落迹为基……由顺序探索即可。



~母子生活的山谷~

东之谷



谷内有矿工们生活的简易小屋，也有能栽培消毒草的洞窟，而现在谷中只有卧病在床的母亲和她的女儿俩人。



POINT 2 按自由顺序

像东之谷的母子……与 NPC 相接，或许还……到物品。



▶迷宫中看到同伴，与他交谈可得到物品。

~死亡坑道~

采掘场

采掘场中有一种可治病的神秘矿石“命石”，数年前，因过度采挖，而发生塌塌事故，并遭到魔物袭击，更有甚者，喷出的毒雾使众多矿工死于非命，现在已成为废坑，并且踏入此坑者就陷入死的危机，是个恐怖的地方。



◀在矿坑里到处都有死去矿工尸体四处走动，十分吓人。

POINT 3 破坏障碍物是关键

在“Ⅳ”中装备了打击力极高的武器，可破坏任何木制东西，在采掘场，这一装备十分重要！



▶打破酒桶可以得到珍贵的道具。



◀木板封锁了道路需要先将木板打碎。

~矿工长眠之地~

石墓场

是瘫塌事故死亡的矿工的墓地，地内有供他们休息的小屋，及祈冥福的礼拜堂，但今日已变成了魔物领域。





▶这里已经成为了魔物聚集的场所，四处都可以看到死灵枯骨游荡在石墓场各个角落，接受了村民委托的你是否能够消灭魔物呢？

POINT 4 小心陷阱

像坟场这样的危险地带，经常会有出人意料的陷阱，所以警惕性要高。



▶在谜宫中会遇到敌人突然向你袭击。



◀敌人的攻击方法多种多样，要时刻小心。

~森民遗产~

誓言神殿



在人与森民共存的年代，神殿是通向地下都市的入口，现在成为魔物的栖息地，阻断了通行，在神殿中有光文字书写的碑文，这个谜一样的装置应该是众多文明的遗产。



▲◀在穿过魔物聚集的巢穴后，见到了这个迷一样的装置，这就是传说中众多文明的遗产。

POINT 5 各样的魔法对冒险十分有利

除攻击、回复，探索之外，本作还新增加了90多种多彩的魔法，在神殿中探索魔法不可缺。



魔法石



◀装置魔法石后修得魔法。



◀在游戏里共有炎属性、光属性等六种属性魔法存在，它们互相克制。

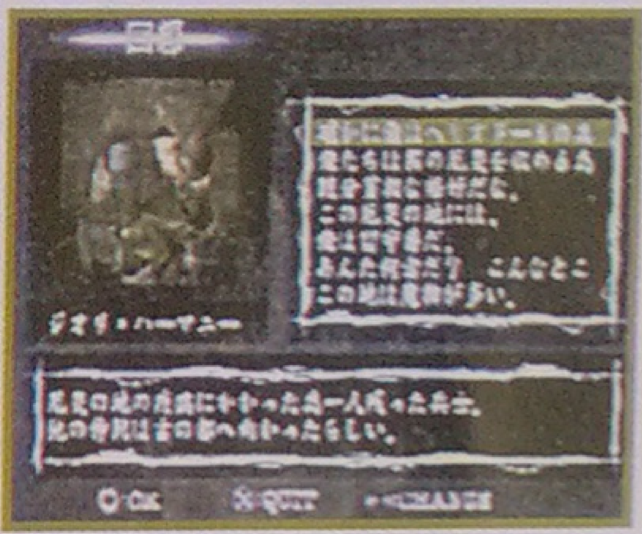
系列独有系统

值得注意的其它系统

本作的基本系统同《王国领地》系列一样，相信各位“KF”的FANS们都已经烂熟于胸了，但是下面将要介绍的系统是本作中新加入的，玩家们需要熟练掌握才行。

●便利的机能键在

回想模式及深受玩家好评的环境改变系统设定，依然健在。



▶隐秘的资料可以在回想模式中观看。在本作中非常重要。

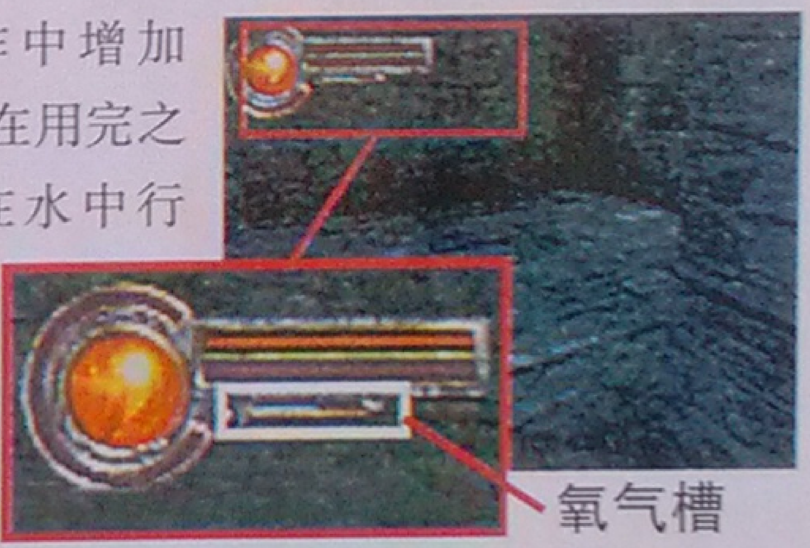
●武器、防具耐久力的设定

“Ⅳ”中的武器、防具每使用一次，数值便会减少，耐久力减少器具并不会坏，但性能会有所下降。



●暂时的水中行动

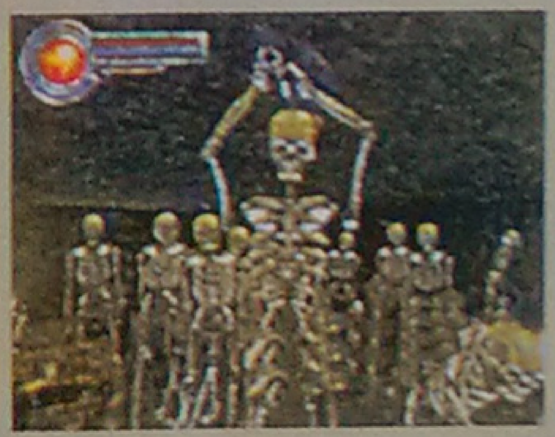
在此作中增加了氧气槽，在用完之前，都可在水中行动，但若氧气用完之后，HP会锐减。



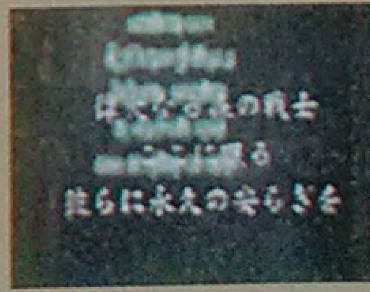
▲在水中行动时要时刻注意氧气槽。

~战士的坟地~

地下墓所



在地下都市的遗迹里会看到战士们的墓场，广阔的墓场被划分为几个区域，无数的碑石错落有致的排列墓场中，现在战士们的尸骨在墓场中四处走动着。



◀广阔的墓场里坐落着一个巨大的墓碑，碑文依然清晰可见，碑文中究竟隐藏着什么秘密呢、

POINT 6 不可欠缺的两种地图

《王国领地Ⅳ》中的地图共有两种，分别是表示现在位置的3D“王之地图”和表示真实全体图的2D地图两种，早日到手便可……



▲活用地图系统是通关的关键。

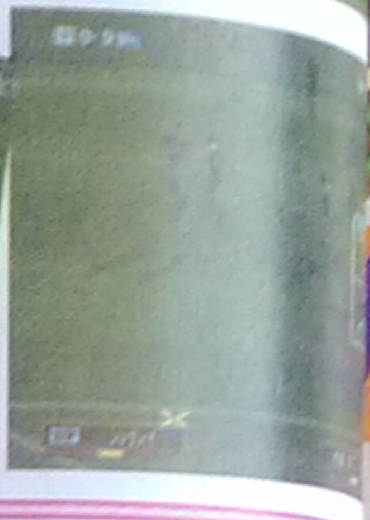
J.联盟 实况足球5

J.LEAGUE WINNING ELEVEN 5









眼下日本的J联盟已经开始了第二赛季的比赛，而2002年韩日世界杯决赛的预选赛也进入了尾声，在此CLOUD向首次打进世界杯的中国队表示衷心的祝贺。而对如此强盛的足球风气，游戏公司亦不肯落后，秉承一贯的作风，KONAMI每做一部《实况》，便会在相应的机种上推出一部J联盟，现在即将发售的本作正好赶上了这股足球浪潮。

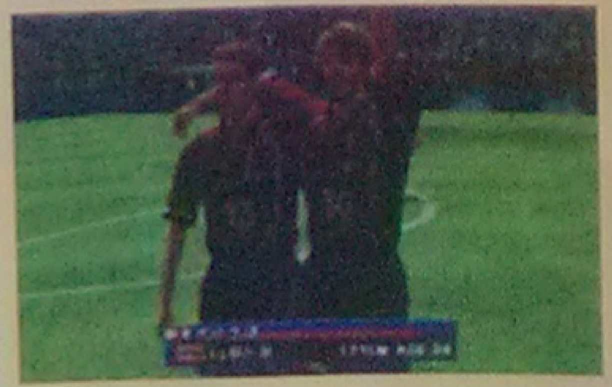
机种：PS2　厂商：KONAMI　类型：SPT
发售日：10月25日　价格：6800日元　媒体：CD-

让我们一起来疯狂的进行足球游戏吧！

由于游戏所表现的是日本足球联赛的内容，故所有的球队、队员的资料都采用现实世界中J联盟的俱乐部以及球员的真实姓名。玩家可以自由自在地选择自己喜欢的球队及队员来进行绿茵场上的激烈战斗，这就是KONAMI的实况J联盟。游戏的硬件载体从PS转战到了PS2，硬件性能的提升带来最大的变化就是游戏画面的精美程度，一向标榜“真实足球”的KONAMI再次把足球游戏带向了接近最真实的目标。球员的每一步跑动、每一个盘带的动作、每一次大力的射门……都是通过先进的“动作捕捉技术”以真人为原型制作出来的，甚至连坐在看台上的观众都不再像是前作中的一层纸片般的贴图了，玩家完全可以通过攒动的人头和喧嚣的叫声体会到比赛进行到高潮阶段时观众们的激动情绪。裁判也是足球比赛中至关重要的一个环节，以前的作品中，基本上看不到裁判在场上随着球跑的场面，而且只有严重犯规的时候他才会露一小面出示那可爱的红黄牌。现在的裁判可不敢像从前那样漫不经心了，他们非常敬业地满场跑动，适时适地地出示着牌子，成为掌握比赛关键的人物。



图像表现



参数设定

在以前的作品中，所有队员的能力参数的最大值只有20个等级，而本作中这些数值则被提升至99个等级。因为采用了J联盟公认的球员具体数据，所以基本上还是能够逼真地再现队员的能力的。在比赛中灵活地运用不同的队员来布置不同的战术，以达到取胜的最终目的。



关于队员外形的设定，本作是《实况足球5》中全部资料的1.5倍，玩家可以更加随意地按照自己的意愿来为心爱的队员“打扮”了。从队员的发式发型到头发的颜色，乃至脸型肤色、球衣球鞋等等，都可自由地组合，当然以上的一切都是以实际的球员为基础才行。



▲通过编辑机能在短时间内确定自己的战术，从而更好地布置阵型。

精彩回放



在比赛上下半场结束的时候，都会有该半场比赛精彩镜头的慢动作回放，完全是现场直播的感觉。不可或缺的当然是射门及进球，此外还有精彩绝伦的妙传及过人，配合 十足的现场解说，保证你大呼过瘾。想体现你高人一 的足球技巧吗？精彩回放将满足你的表现欲。

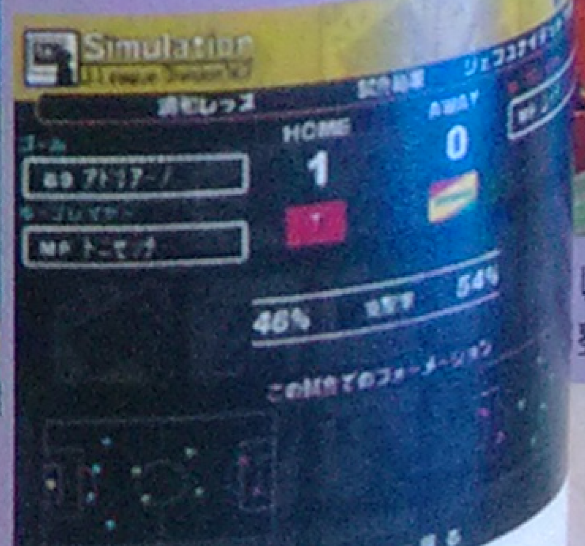


◀14号队员拔脚怒射，皮球应声入

最新模式

本作中还采用了一个崭新的游戏模式，那就是 拟模式（SIMULATION MODE）”。

在这个模式中，玩家既可以通过对出场队员的 及过去对战成绩资料的分析来对下一场比赛进行 的胜负预测，也可以对所有比赛的胜负都进行预测。 可以比较一下自己做出的预测和通过数据做出的 看哪一种更为准确，从中得到预知未来的乐趣。





机种:NGC　厂商:EA · SQUARE　类型:SHT
发售日:今冬预定　价格:6800 日元　媒体:8cm DVD - ROM

光荣的侠盗中队为实现宇宙的和平奋勇作战!

由好莱坞著名导演乔治·卢卡斯执导的具有历史性的科幻巨片《星球大战》距今已有 24 年的历史了,正好和 CLOUD 一般年吧。《星战》前后共推出了四部影片,每部均在世界各地引起极大的反响,获得了奇高的票房收入,吸引了很多年轻的甚至年长的观众成为这个系列的 FANS。由电影改编而来的同名游戏亦大受欢迎,尤其是 FANS 的拥护。

本作的类型是最适合表现《星战》精髓的射击型,操作飞行器穿行在枪林弹雨之间的爽快感不是用笔墨所能够形容得出来的。游戏完全再现了电影中那宏伟壮观的场景,玩家扮演的是影片中的主人公——卢克·天行者,卢克身为反乱同盟军精锐部队“侠盗中队”的精英分子,将以高超的作战技术带领全队迈向星球大战的胜利,广袤无垠的星球及宇宙就是实现卢克自身价值的最好舞台。

游戏当中收录了电影中非常有名的几次大战的战场作为场景,包括“亚威因”、“霍斯”及“恩多亚”等等,每个舞台都忠实于电影的原设,熟知本系列的玩家应该有非常亲切的感觉。为了宇宙的和平,卢克率领着“侠盗中队”再度出击,剿灭太空中的侵略者。



突破死星防线!





宇宙空间的大混战!能抵御帝国军的猛攻吗?







游戏的视角共有两种

玩家可在游戏中自由地选择操纵的视角,有真实感极强的充满着战斗乐趣的座舱内视角,还有视野极为广阔的第三人称追尾视角,无论哪种模式都会让你爱不释手。

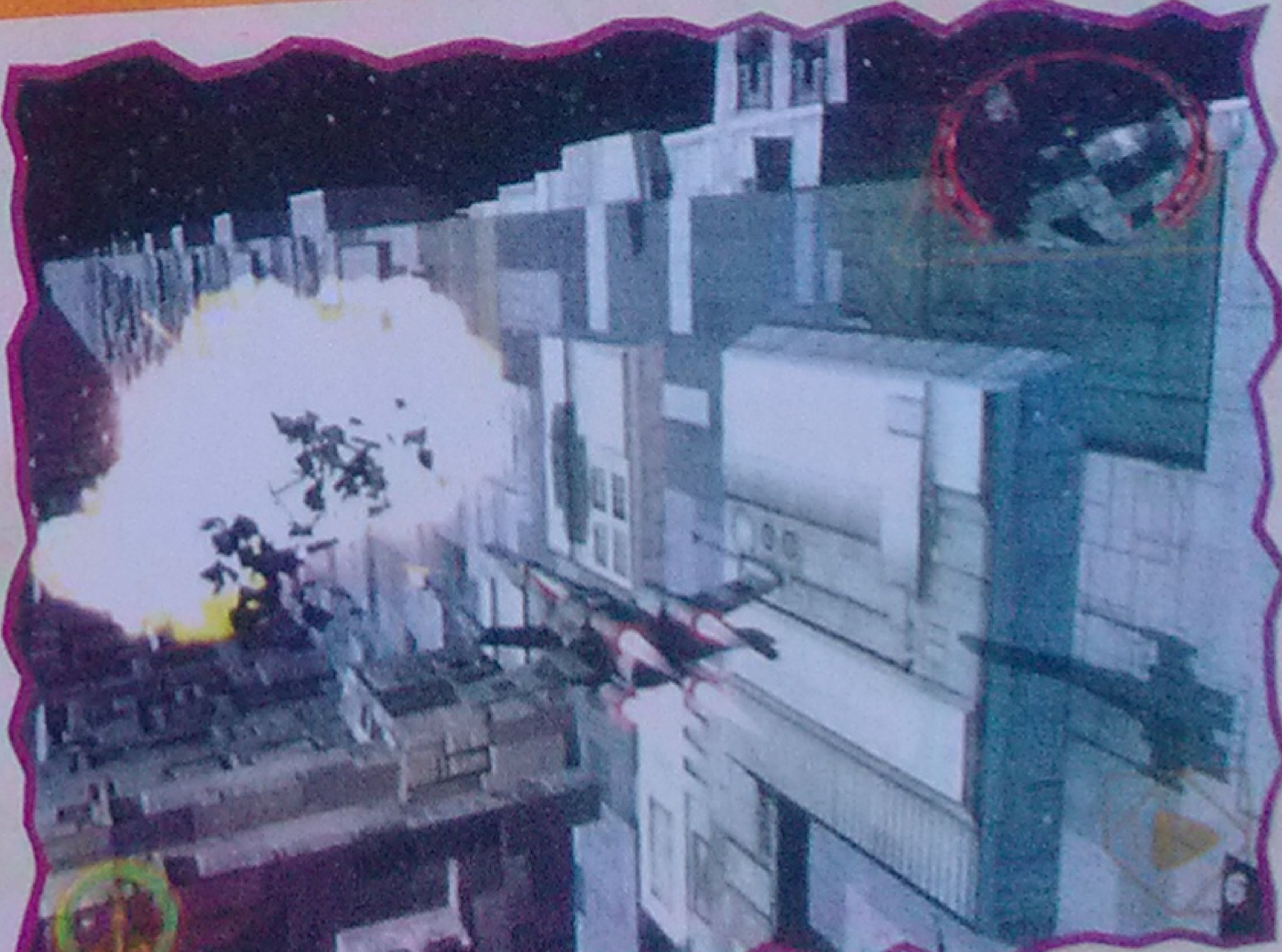
座舱内视角



▲以卢克·天行者的主视点来观察整个战场的一种视角。

第三人称追尾视角





在业界中，3D AVG的标志作品——CAPCOM制作的“生化危机”终于要登场GAME CUBE啦！原先是在1996年首先在PS上推出的《生化危机》全面展示了一种恐怖的演出，构筑了一个前所未有的恐怖舞台。当时全世界340万的销量纪录超越了任何一款PS



biohazard®

作品，随后的2代、3代和“代号维罗尼卡”也受到了FANS的好评，成为了高人气度的游戏。

2002年春，“生化危机”将在NGC上发售，重新彻底地演绎“BIO”系列的所有要素，展现了新的“恐怖”。（DRAGON老兄一直是此系列的死忠，不过Mars我比较胆小，这么××的游戏，还是……）本作并非简单的移植作品，而是三上真司经过了5年的时间把新的“生化危机”带给我们。

机种：GAME CUBE　厂商：CAPCOM　类型：
发售日：预定2002年春　价格：未定

恐怖苏醒过来……“生化危机”在GAME CUBE上登场



作为浣熊市警S.T.A.R.S. α小队的一员，克利斯具有不可测的精神力和钢铁般的肉体。虽然时常会出现危及生命安全的紧急情况，但他总能凭借顽强的意志克服，顺利完成任务。

CHRIS REDFIELD
克利斯·莱德菲尔德

REAL——以电影的手法表现出比真实更真实的场景，画面的完美程度让人感到惊讶。例如克利斯行走在湿漉漉的地面上时，我们可以明显地感觉到微光照在地板上的反光引起的微妙变化，真是太强了！NGC版的“生化危机”的画面表现手法，美丽得让人无法用语言形容。

原先玩过PS版本的其它系列作品的人都看得出来这次的主舞台还是这个充满了各种各样的谜的一个广大神秘的西式公馆，通过视觉一览无遗，“真实感”尤为突出，“现实”在这里得到完完全全的表现。

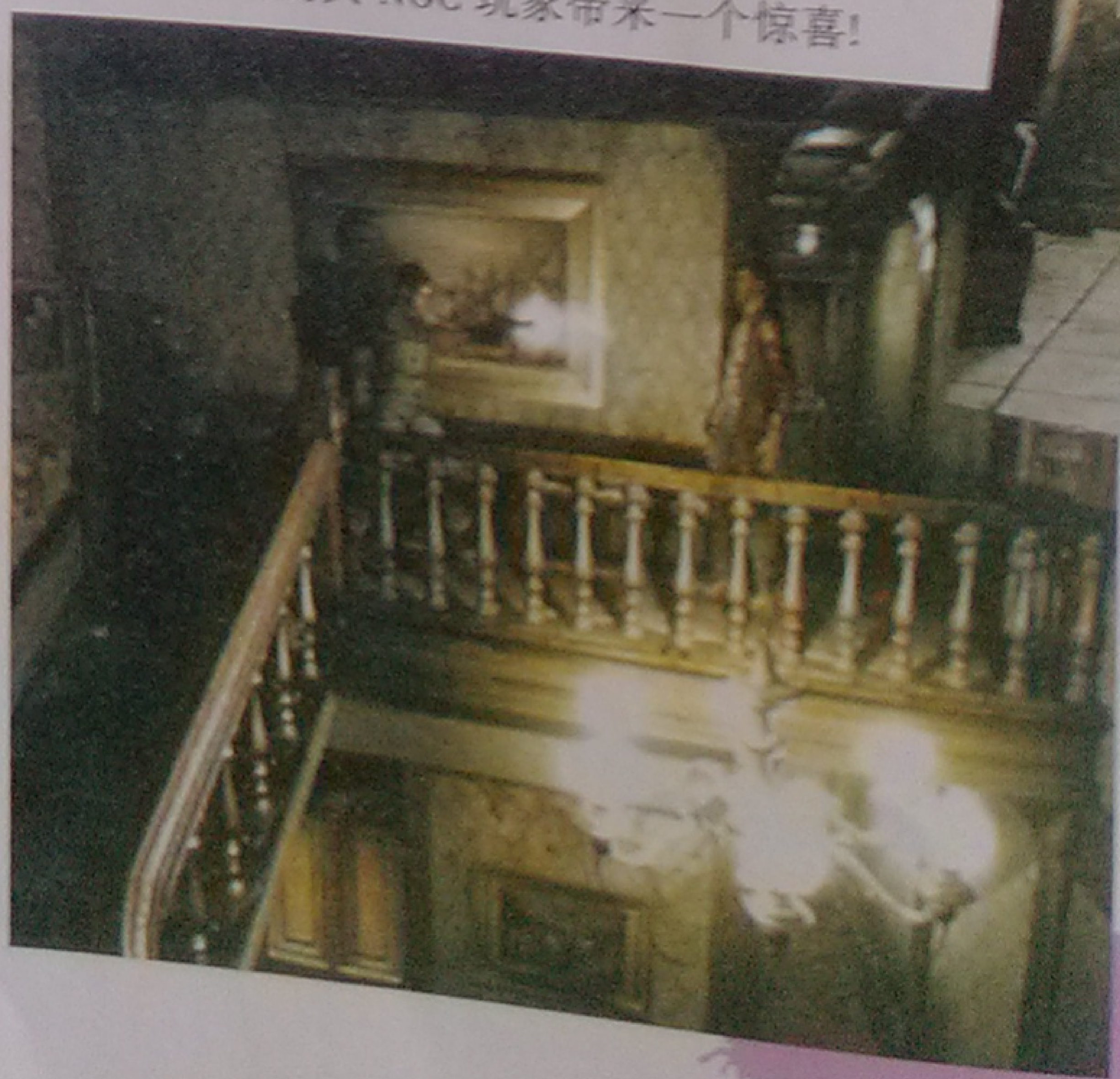
馆内墙壁上的各种装饰品的质感非常真实，和日常生活中无异，门外有野狗在徘徊，而公馆内又有僵尸和僵尸以外的其它种类的怪物，要充分利用地形优势来打倒敌人。我们不得不佩服这种超真实感的表现能力，“生化危机”绝对可以给购买NGC玩家带来一个惊喜！



馆外是大自然污蚀的环







▲被野狗袭击的主人公逃进了公馆。这个就是大门口的图片，照明器具照亮了整个屋子。

◀最终目的是从馆中逃出，巧妙地狙击对手，回避扑面而来的攻击，克服种种恐怖……面对这些，我们究竟……

光与暗的……令恐怖感……

公馆内有各种灯……，但是存在着照不到的……黑暗蔓延开来……

但是一瞬间的光可……外雷光不断，透过窗……们利用这短暂的“光……些黑暗的地方发现……



高层次的“电影”演出

主人公克利斯在明处……处躲藏着无数的僵尸。……怪物们不但有着丑陋……貌、通过视觉带给我们……感，进一步的还有声音……贴近真实。门打开的……，怪物突然出现，很多……僵尸一起攻击……还……不见但能听得到的僵尸……脚步声，一切一切都增加……玩家的不安，这是高层……手法的表现力！



光与暗的对比 令恐怖感倍增!

公馆内有各种灯和烛台可以照明，但是存在着照不到的死角，在那里黑暗蔓延开来……

但是一瞬间的光可以照亮一切，屋外雷光不断，透过窗户射进室内，我们利用这短暂的"光明时刻"能在这些黑暗的地方发现……

一瞬间雷光闪现，煽动起无比的恐怖感!




▲只有烛台照亮的公馆，不为人知的角落里隐藏着什么样的秘密呢?

▲雷光闪现瞬间捕捉到的画面，和左边那张图是相同的场所和状况，但是颜色的差别显而易见。

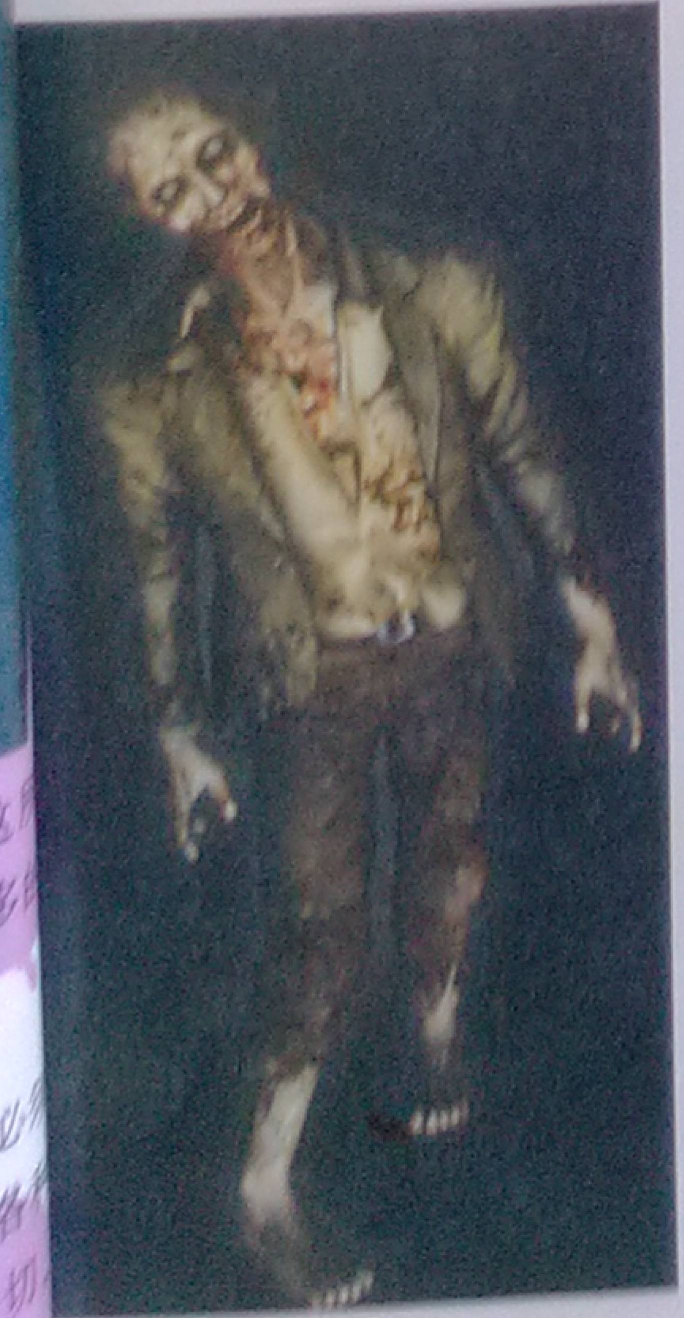





▲▶屋外的雷光透过窗户照进室内。我们瞬间内能看到些什么呢?

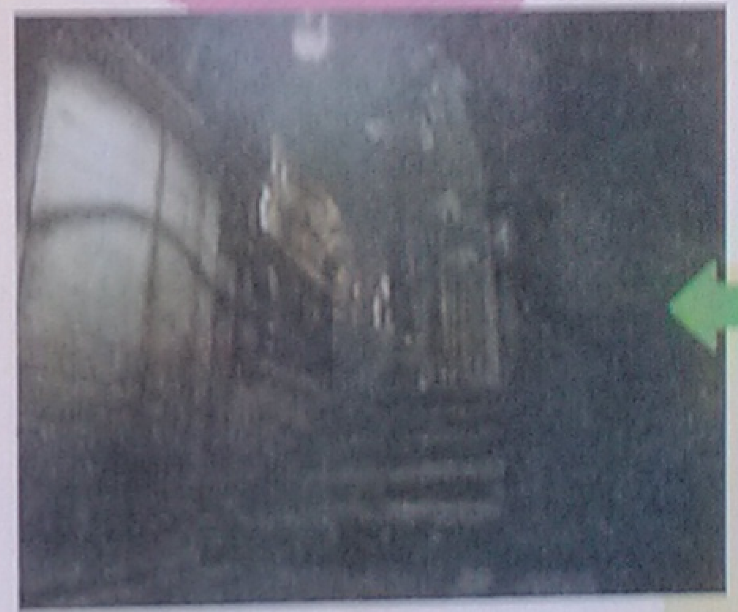
高层次的"电影"演出

主人公克利斯在明处，暗处躲藏着无数的僵尸。这些怪物们不但有着丑陋的容貌，通过视觉带给我们恐怖感，进一步的还有声音，更贴近真实。门打开的瞬间，怪物突然出现，很多很多僵尸一起攻击……还有看不见但能听得到的僵尸的脚步声，一切一切都增加了玩家的不安，这是高层次的手法的表现力!

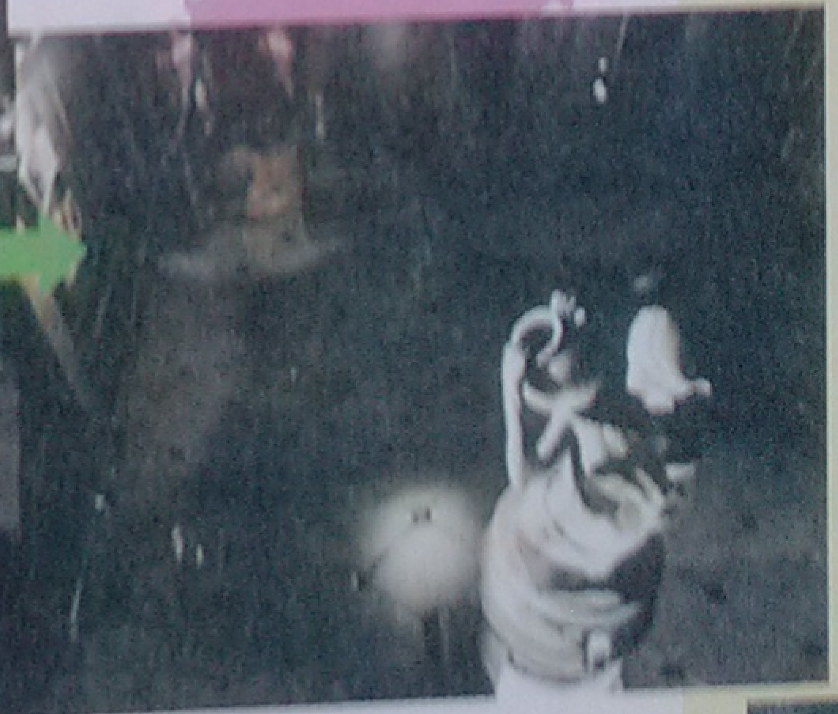


自然平滑的视点切换

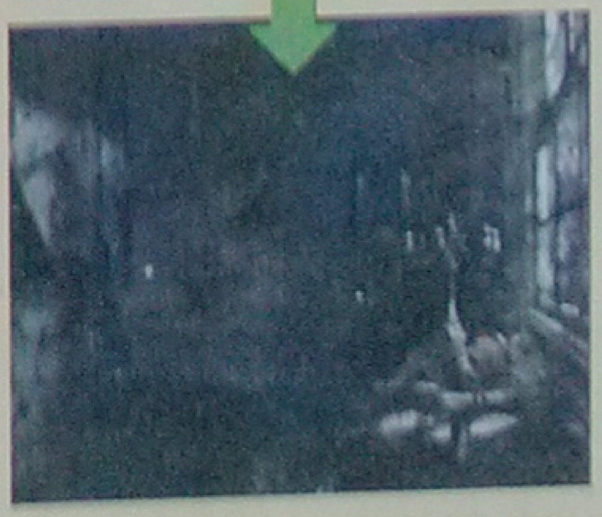
"生化危机"系统的特征之一，就是这种自然平滑的视点切换。随着主人公克利斯的不断移动，场所画面能够随之切换。本次的作品继承了这一特色，视点的切换可以有意外的新发现。




▼进入美术室之后，在中央矗立着大理石像。视点切换后，能看到……?!

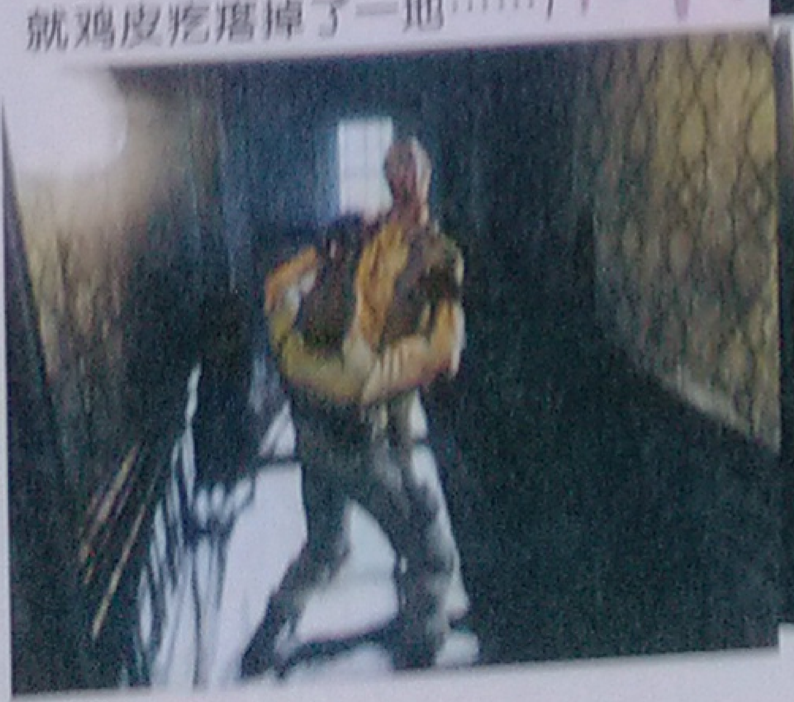
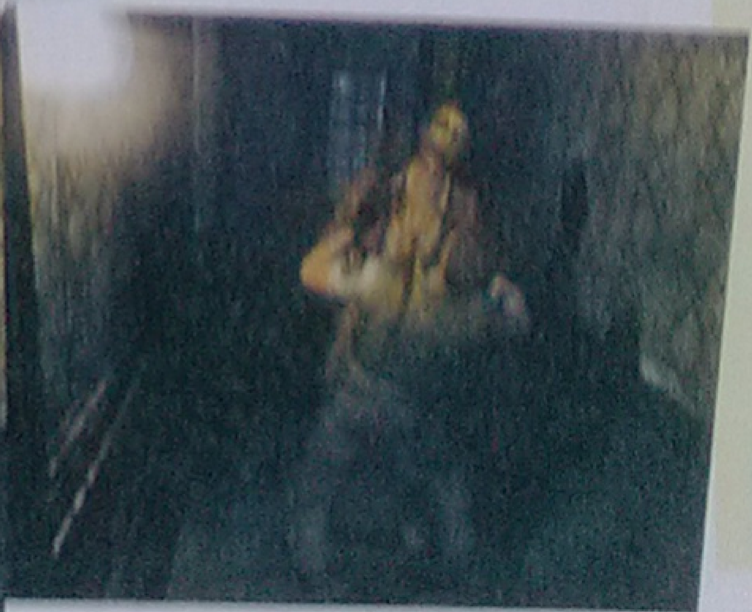
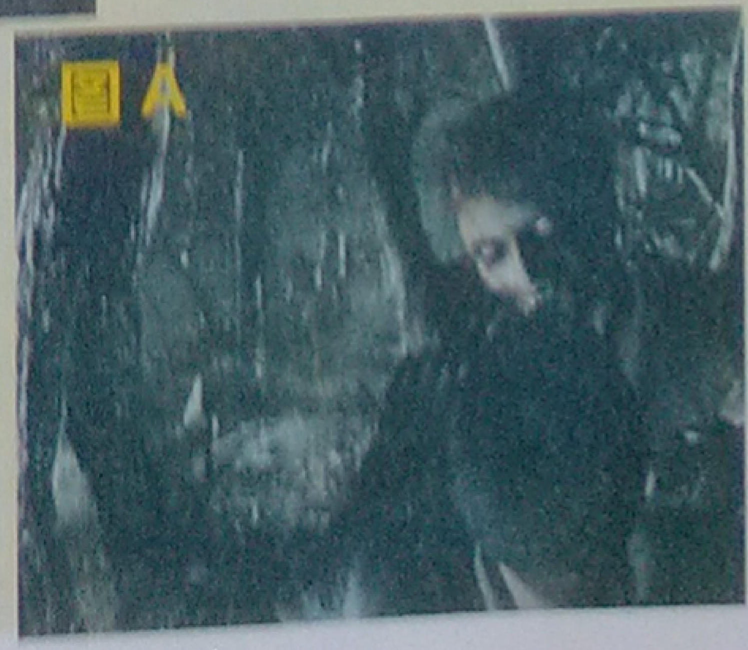



图A:请注意这一张图。克利斯在森林中遇到僵尸，这是PS版中没有的情节，但这不是CG画面，这是NGC版本"生化危机"中所特有的，难道是追加的NEW STAGE?!

▲墙上的画边有通路，还有屋顶的烛台。

▼◀克利斯被僵尸袭击的情景。TERRIBLE!（胆小的Mars光看到图片就鸡皮疙瘩掉了一地……）

NAMCOMUSEUM

机种:GBA　厂商:NAMCO　类型:ETC
发售日:未定　价格:未定

GAMEBOY ADVANCE 上的“NAMCO MUSEUM”(南梦宫博物馆)的发售已经决定了!以前 NAMCO 初期的 5 个高人气度游戏复活。

自从 TV GAME 诞生至今已经 20 多年了。过去很多知名主题的软件大多数都存在。NAMCO 的名作“掘地虫”、“小蜜蜂”、“大蜜蜂”、“吃豆”、“大赛车”都是非常有意思的。这次把它们收集起来使原作再现。下面，为大家介绍一下这回收录的五个曾经风光一时的主题。

PS:关于这五个老游戏的中文译名……在编辑部引起喧然大波，各地的叫法和习惯不同，所以什么名字都有。最后还是最资深的 DRAGON 和 E·T 敲定的。其实叫什么都无所谓，大家一看就知道这是什么了。

掘地虫/1982 年 3 月登场

在地下自由地挖掘前进，打倒敌人。轻快的 BGM 是高人气的秘密!


▶把空气注入敌人体内打爆它!


▲玩得好的话，那么可以充分利用岩石的下落来消灭敌人。

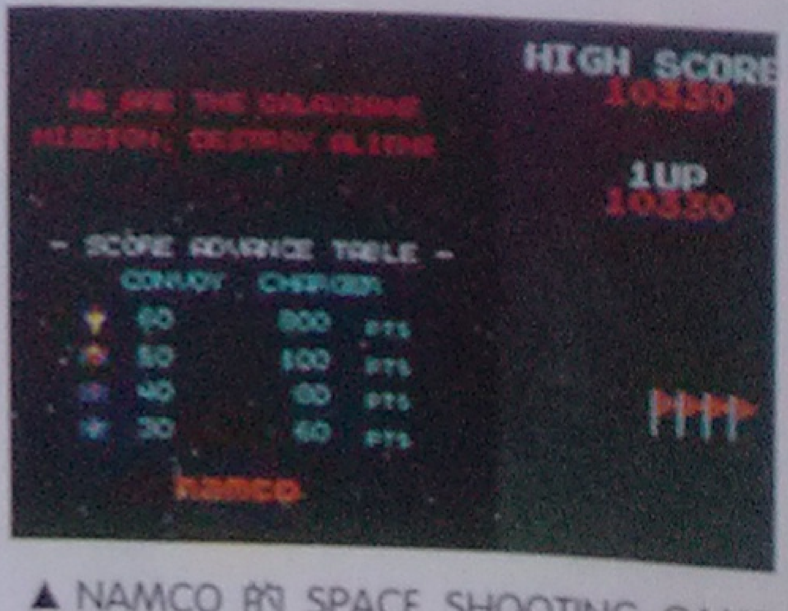
▼DIG DUG 掘地虫的主题画面。



小蜜蜂/1979 年 10 月登场

左右移动自机打倒敌人的“小蜜蜂”是 NAMCO 的射击游戏名作。

利用敌人的联合编队从队伍中脱离再攻击，是取得好成绩的高招所在(见下图)。别小看这个，要想玩得 PERFECT 还不容易呢。



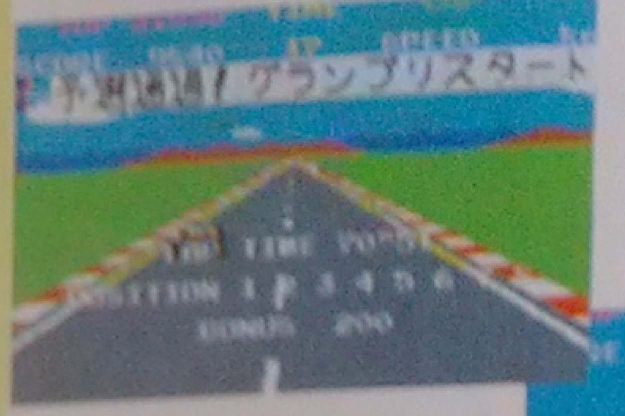
▲NAMCO 的 SPACE SHOOTING GAME 的原点，当时的 NAMCO 的作品会列出敌人的介绍。


▲敌人编队来袭击我方，打倒护卫的 2 机可以得到更高一点的分数。

大赛车/1982 年 9 月登场



“大赛车”是当时为人关注的主流赛车游戏，BEHIND VIEW(后视点)这种视觉手段。可以驱驶两种性能的赛车。


▼行驶一周之后残余的时间被加算起来。赛道两边有 NAMCO 的看板。


▲通过预选赛之后就可以向最后的大奖发起挑战了。要在剩余时间内跑完啊!


▼和竞争车辆相撞……生大爆炸!当……剩余时间足够……就可以立即复……

吃豆/1981 年登场





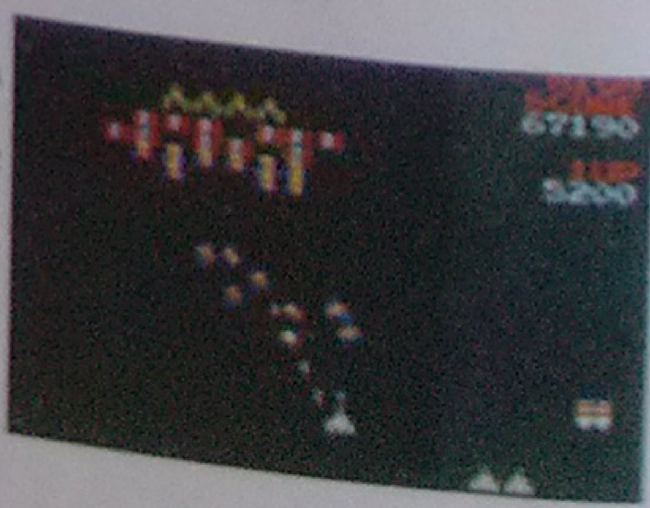
▲这是两种画面的表现形式。滚动屏幕想看全貌，必须向下走。

“MS. PAC－MAN”是……MAN 的续篇，首先在美国……这两作没有太大的不同，……主角是 PAC－MAN 的……MS. PAC－MAN 啦(笑)。

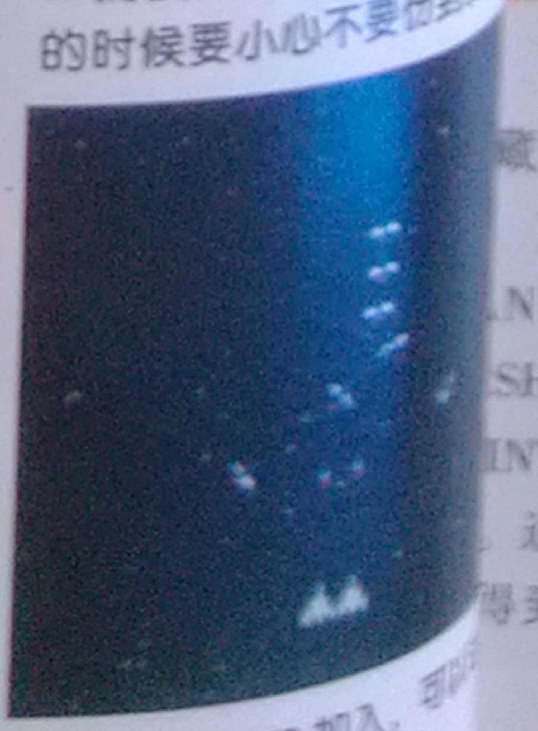


大蜜蜂/1981 年 9 月登场

顾名思义，“大蜜蜂”是作为“小蜜蜂”的续篇登场的，游戏的目的是救出被敌人俘虏的我机，进行合体后共同歼灭敌人。这是值得纪念的最早的射击游戏中出现 POWERFUL 系统的作品。


▶看似简单，但实际还比较“深奥”。


▲捕获光线会俘虏我机，……的时候要小心不要伤到……


▲CHALLENGER 加入，可以……双人作战共同消灭敌人。

PAC-MAN COLLECTION

机种:GBA　厂商:NAMCO　类型:ACT
发售日:未定　价格:未定

PAC－MAN大集合——收录了新旧四款“PAC－MAN”!

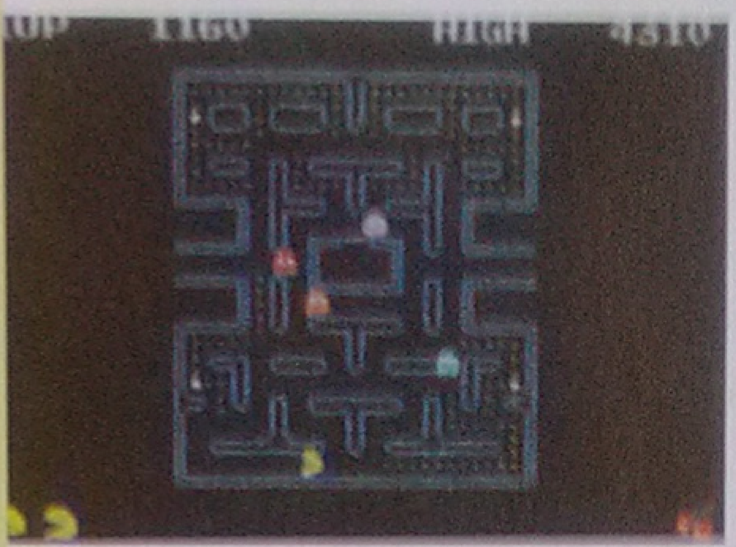
原作自八十年代登场以来，一直拥有很高的人气度。左页的“NAMCO博物馆”中刚介绍完一款“MS. PAC－MAN”，这里又有另外一款PAC－MAN主题的游戏要在GBA上发售。

这款“PAC－MAN大集合”是在历年众多的以PAC－MAN为主题的作品中选取了四款，一起收录进来。一直活跃的PAC－MAN就像炎热夏季里的清凉饮料一样带给我们各种乐趣，现在就来怀旧一下吧!

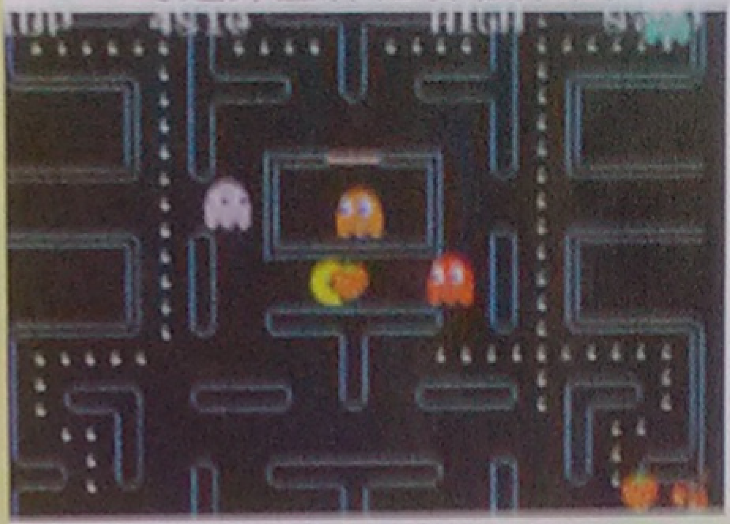
非常可爱的PAC－MAN的创作原型是从哪里得到的灵感呢?其实它是源于生活，你不觉得PAC－MAN的样子和切掉一角之后的比萨饼很相似吗?就是这个了，没想到吧?

PAC－MAN/1980年7月登场

1984年移植到FC上之后，在国内外都引起极大反响的“PAC－MAN”，就是在迷宫中吃章鱼并按照一定顺序吃豆的动作游戏。由于吃章鱼时的动作很可爱，有很多女性FANS支持它。在吃到大豆以后攻守形势逆转，真的很痛快!



▲▼可选择全屏和滚动屏幕。

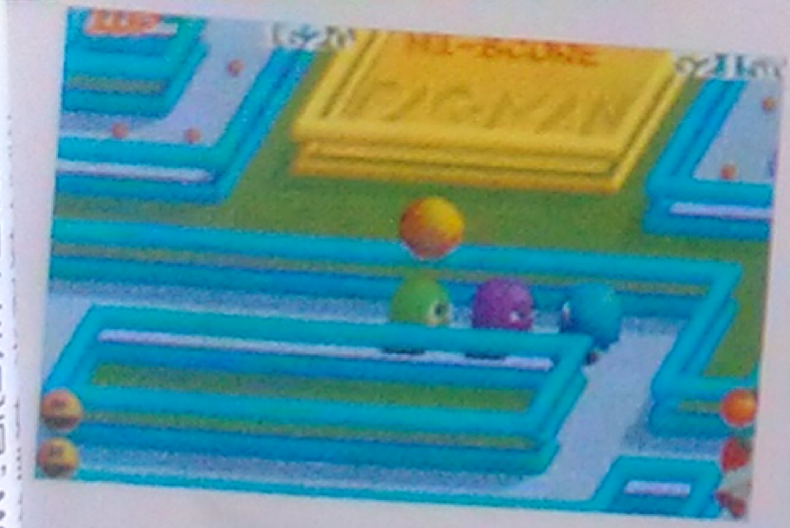


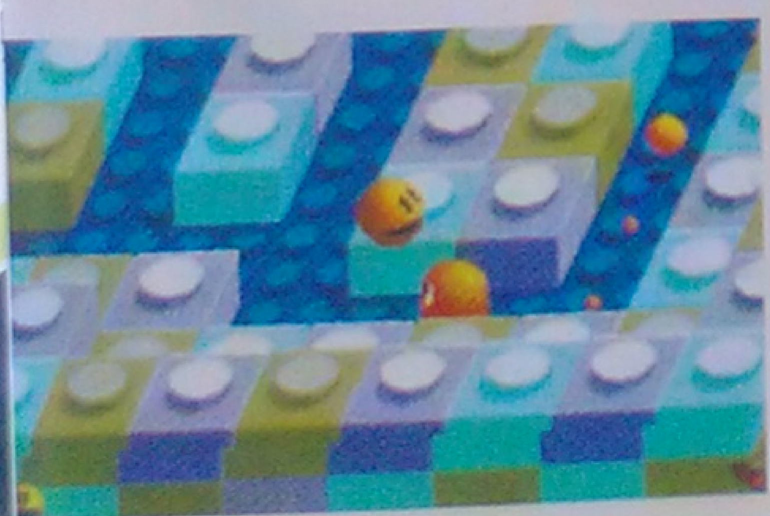


▼STAGE之间的PAC－MAN剧场，从第一作开始就有了。

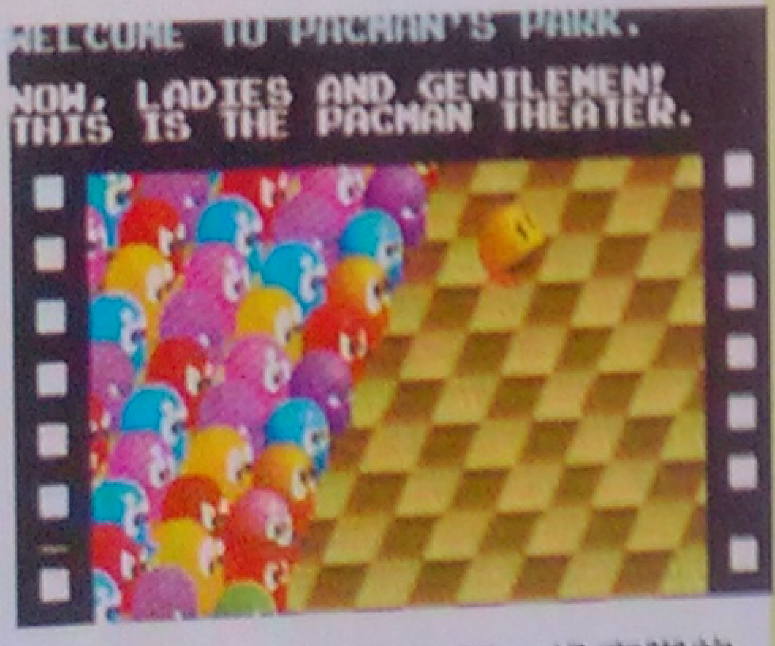
PAC－MANIA/1987年11月登场







这款游戏的画面是1/4屏幕显示的多彩地图。PAC－MAN最大的变化就是立体的场景和能够跳跃。用这种跳跃来追敌难道没有问题吗?



◀如此华丽流畅的跳跃，没有脚的PAC－MAN到底是如何做到的呢?

PUZZLE MODE/方块模式







PAC－ATTACK/1995年登场

《宇宙团,THE PUZZLE》中登场，这是一款在美国发售的PAC－MAN主题的游戏。因为是方块类，规则就没什么太大的不同。



NORMAL MODE/普通模式

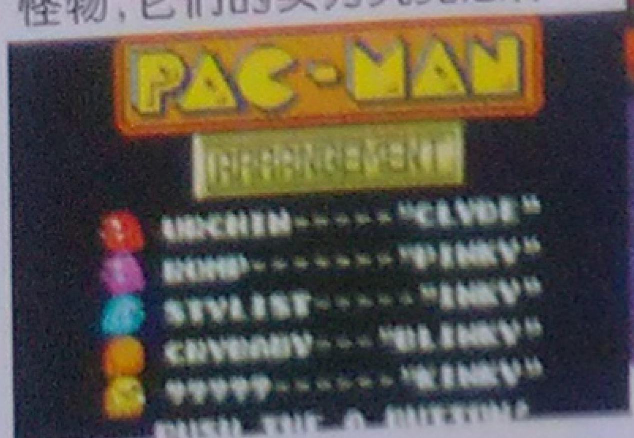
没有尽头的普通模式，即便有怪物存在，但也不会影响到……

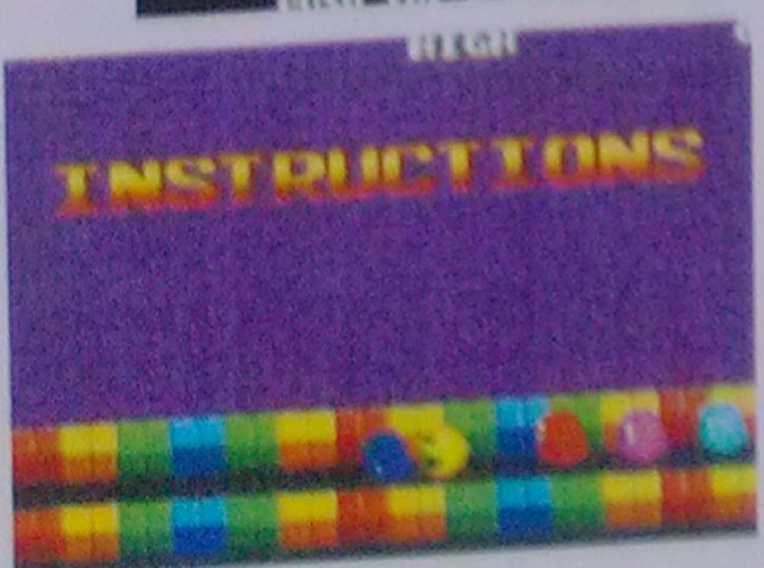
PAC－MANIA ARRANGEMENT/1995年登场

街机版游戏，NAMCO经典收藏Vol.1中曾经收录过。

重新制作过后的PAC－MAN继承了原创的规则，有DASH POINT(传送点)和JUMP POINT(跳跃点)，还追加了道具。通过这个快速的战略性游戏能得到很大的乐趣。

▼PAC－MAN中新增了一些怪物，它们的实力究竟怎样?





▼操作说明画面。

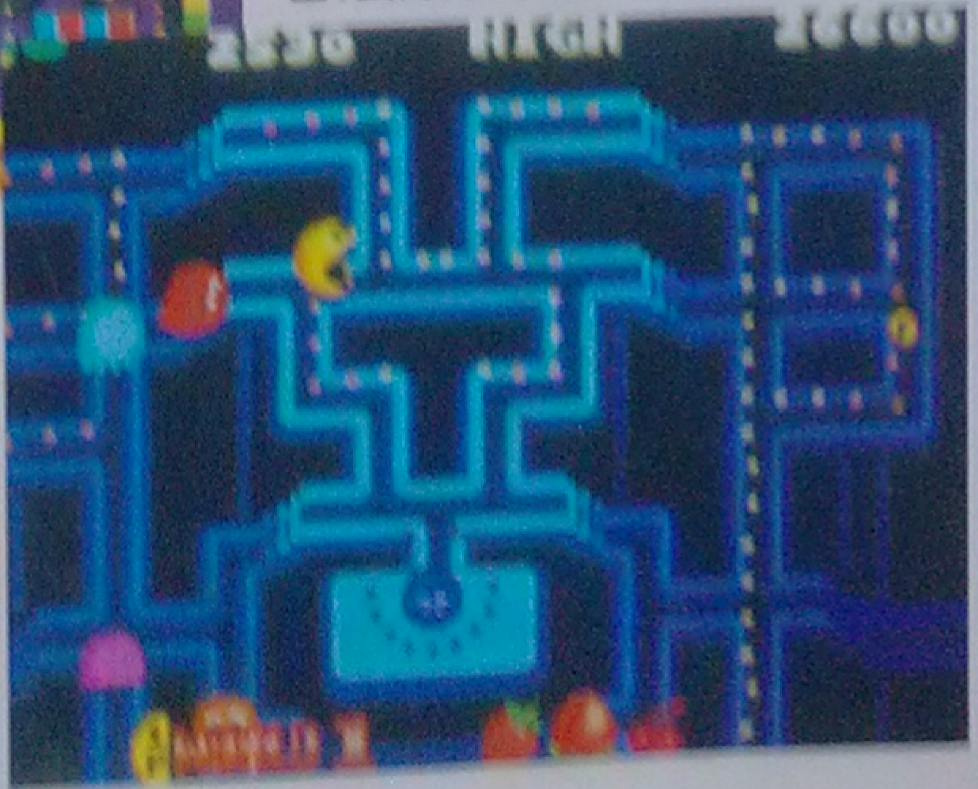


▲场景变为立体，但PAC－MAN看上去还是那么可爱。

JUMP POINT!
DASH POINT!

新要素登场!!

◀DASH POINT是传送点，通过这个可以很迅速地脱离怪物的包围，要好好利用。



DEAD OF ALIVE 3

机种:XBOX　厂商:TECMO　类型:FTG
发售日:未定　价格:未定　媒体:DVD－ROM



雷芳 LEI－FANG





这次 TECMO 新公布了两名曾在二代登场的女性——蒂娜（TINA）和艾莱娜（HELENA）。加上之前的雷芳和瞳已经经有五名女性角色的资料了。从外形上看，金发的艾莱娜还带二代中骑士风格衣着的痕迹，身着银色马甲，和黑色的衣服形成鲜明的对比，给人增加了一种冷艳成熟的感觉；蒂娜正好和艾莱娜相反，一身简洁的打扮，并被明显地刻画成健美型美女形象，看看她的腹部就能感觉到她的力量了吧(^-^)？！而 TECMO 对于衣服质感的刻画已经达到了入木三分的地步，在跳跃等一系列的连续动作中，服装的伸缩和摆动可以用"PERFECT"来形容了。

美少女格斗最新作——《死或生 3》，已经被媒体炒作
扬扬，可直到现在依然没有确定发售的日期，不过根据厂
的资料来看，还是有很多值得我们关注的消息。"死或生"
这三部作品都是以"天使脸蛋、魔鬼身材的美少女格斗
大卖点的 3D 对战游戏，其一代曾分别推出过 PS 及 SS
本，均有不错的反响和口碑。二代更是借助 DC 和 PS2 的
图像表现能力使画面有了质的飞跃，人物的皮肤、头发、
都被刻画得细致入微。现在的三代在前两作的基础上
光大，达到了一个全新的境界。



HELENA



▲好像衣服比前作丰富了不少嘛！看起来更加飒爽！

艾莱娜



蒂娜 TINA

NEW Beach 海滩(昼)



充满了南国风情的蓝天、白云、沙滩、椰树，海风轻轻吹过，树下是乘凉的好地方，清凉而又惬意。



NEW China 中国/香港

金色和砖红色的结合完全表现了复古风格，看上去非常华丽，和故宫里的太和殿有得一拼。香港则正好相反，到处是商业性建筑物，贴近于现实生活，尤其是夜晚闪烁着的各种霓虹灯招牌带给我们更加真实的感觉。(那到处写着"夜总会"的牌子到是像极了电影中所描述的解放前的上海，难道日本人对中国的印象只限于……)





NEW Snow Mountain 雪山



不用多说，特征肯定就是被茫茫大雪覆盖的大地了。这次 TECMO 对于雪景的刻画真是花了一番功夫，特别是树上的积雪。在这里可以充分欣赏到在飞舞的雪烟中格斗的华丽场面。(但想到打扮清凉的几MM 在冰天雪地里……Mars 就浑身打哆嗦，这个大概就是所谓"美丽'冻'人"吧……)原先曾经用过红叶林做背景，这回是下后的完全不同的样子，就称为了"雪山"。



NEW Japanese Castle 安土城



而上次公布过的 JAPANESE CASTLE "安土城"，内容也有所增加，这回分了三层介绍：很容易让人联想起"忍者"中木质结构的"天守阁"、每一片瓦都精美描绘过的"屋顶"和燃有篝火的"地面"。宽广高大的场地，如同电影般的表现手法引人注目。如果对手被击中后从天守阁中飞出，那么跃过屋顶紧跟下去，直接跳到地面……微妙的震动让战斗更加刺激紧张。

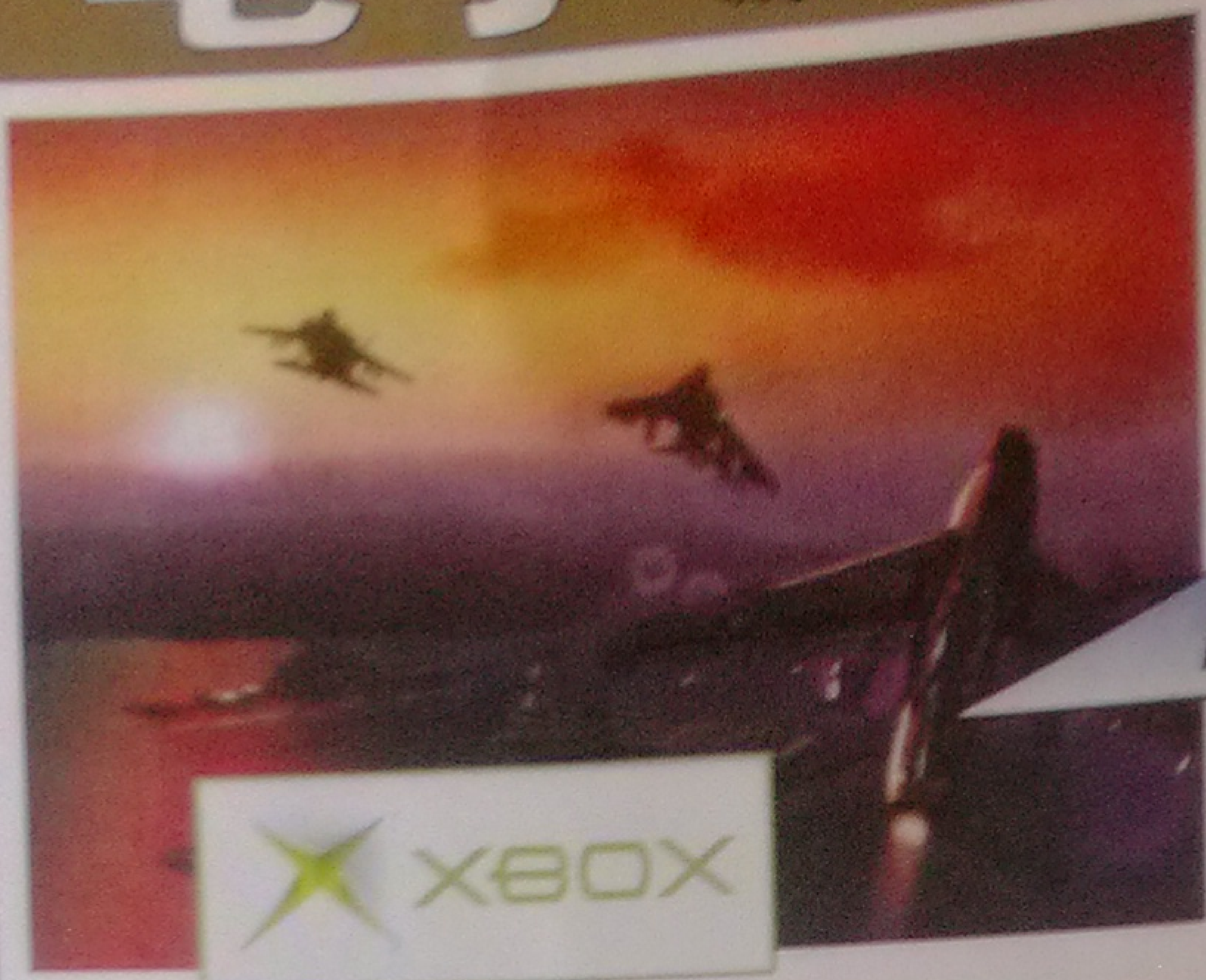
手柄的比较——DUKE VS. AKEBONO



美版和日版的手柄有所不同，DUKE 是美版 XBOX 对应的手柄，而 AKEBONO 则是日版对应的手柄，比 DUKE 的尺寸要小一些。经过长时间的使用测试之后，两种手柄似乎没有什么区别，但 AKEBONO 不太适合日本人的手。现在仍在开发中的《死或生3》，为了能让日本的玩家流畅地使出各种打击技、抓投技，制作人员在考虑对日版的改良。



机种:XBOX 厂商:KONAMI 类型:SHT 发售日:2002年2月



空中力量 AIRFORCE DELTA II 三角洲

1 新生硬件 XBOX 的究极图像表现能力

XBOX 的三维多边形处理能力是 PS2 的数十倍，因此在 3D 游戏画面的表现上将会非常的精细。以本作为例，所有飞机和建筑的贴图都以无数的多边形来实现，另外通过灵活运用 XBOX 的纹理处理及全屏抗锯齿的机能，使得飞行和战斗的场面都十分真实。监督制作本作的神子敏康先生在接受采访时说："由于采用了最新的光影表现技术，使得游戏的画面看上去更接近真实的场景，魄力和临场感都很充足。相信可以让喜爱模拟飞行的玩家和喜欢射击类游戏的玩家都得到极大的满意。"



▲通过水面反射的太阳光，可清楚的看到随机体高度的变化产生的空气波动。

▼驾驶不同的机体可以使用不同的
术，从而达到歼灭敌人的目的。

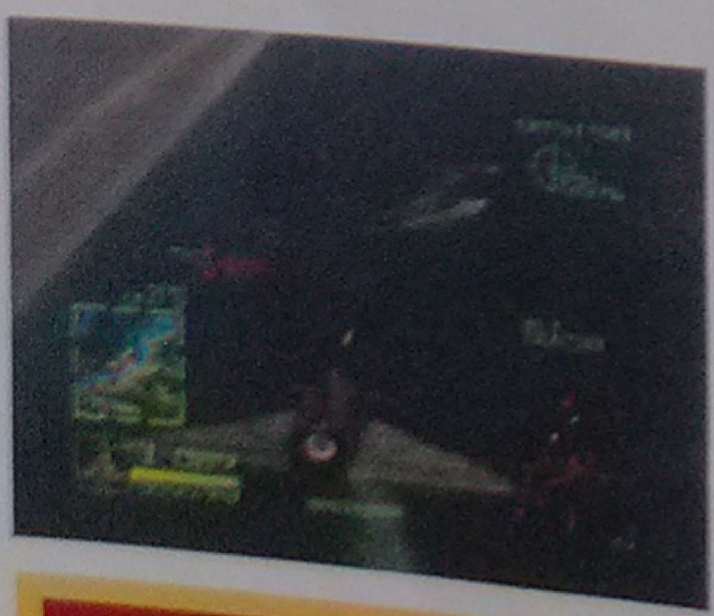


2 实现大迫力战斗的场面



本作的侧重点在于展现射击的爽快感，因此游戏世界观的设定非常接近科幻电影的内容。既有与敌方巨大兵器在广阔的空间内对决的宏伟场面，也有擦着地面做低空飞行的高难度技术动作，更有在狭窄的地形上进行躲避的惊险刺激镜头……如此种种，不一而足。对此，神子先生说："你完全可以体会得到与 DC 版截然不同的爽快感觉，真的能像是在自己的舞台上战斗一样，想怎么打就怎么打。"





值得注意的 5.1 声道

为实现 3D 的声场效果，本作特采用了实时杜比数码 5.1 声道技术，可逼真地再现飞行的摄人声效。例如，当有导弹呼啸着向机体飞过来时，你可清楚地辨认出它是从哪个方向袭来的，注意：使用相应的音箱才能发挥其效果。

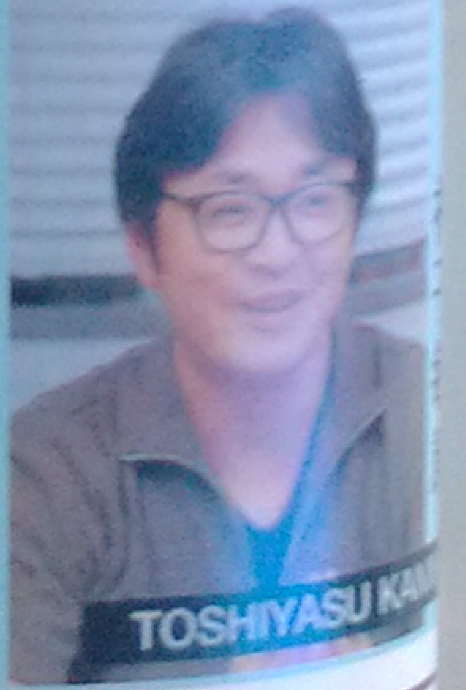
对应硬盘

XBOX 的本体当中搭载有标准配备的硬盘，可以利用硬盘来进行数据的储存和读取，这样做的好处是既可以快速地存取资料，也可以节省对 DVD－ROM 的磨损。还有可以利用硬盘来进行游戏进度的备份。

共有 70 种以上的登场机体 更有可能操作小型机体

在前作中大受好评的能够使用多种机体的系统，在本作中同样得到了保留，即将登场的机体多达 70 余种，极大地丰富了游戏的内容。除了我们熟知的西方发达国家如美国、英国、法国、德国、俄罗斯……的先进战斗机（只是原型而已），就连中国的飞机也有幸成为了备选机种，颇让人感动。至于飞机入手的方法，和前作一样，依然是通过购入来得到。





3 追求射击游戏性的



据神子先生
"'II'的主题定
的内容之上。"
的强化，本作还
了游戏内容，使
前作在各方面都
极大的提升。特
模式方面，本作
增了"清版（MISSION CLEAR）型"和"时间挑战（TIME A
型"等新要素的模式。还有在机体的操作感觉上，那种特
游感"再度表现出来，整体的操作立刻得到提升，可使玩
的感情投入到游戏当中去。

电子游戏广场(28)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(28)/电子游戏与电脑游戏工作室编．乌鲁木齐:新疆青少年出版社;克孜勒苏柯尔克孜文出版社，2001.10

ISBN 7-5374-0258-2

Ⅰ．电…　Ⅱ．电…　Ⅲ．游戏卡-基本知识　Ⅳ．G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 19656 号

电子游戏广场(28)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:张红宇
※
新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社　出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)
山东新华印刷厂临沂厂印刷
开本:787×1092　1/16　印张:9　字数:150 千字
2001 年 10 月第 1 版　2001 年 10 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN7-5374-0258-2/G·62
定价:10.00 元

序

“超级机器人大战”系列一直是广大家用机玩家极为感兴趣的作品。许多读者要求我们刊登最为周全的攻略，这次我们应广大读者的强烈要求，推出了“超级机器人大战 αFOR DREAMCAST”的攻略，从游戏上手的系统解说到每一个任务的每一个敌人详细资料和游戏内的所有隐藏要素，无一遗漏，绝对是“机战”迷们收藏的极品。

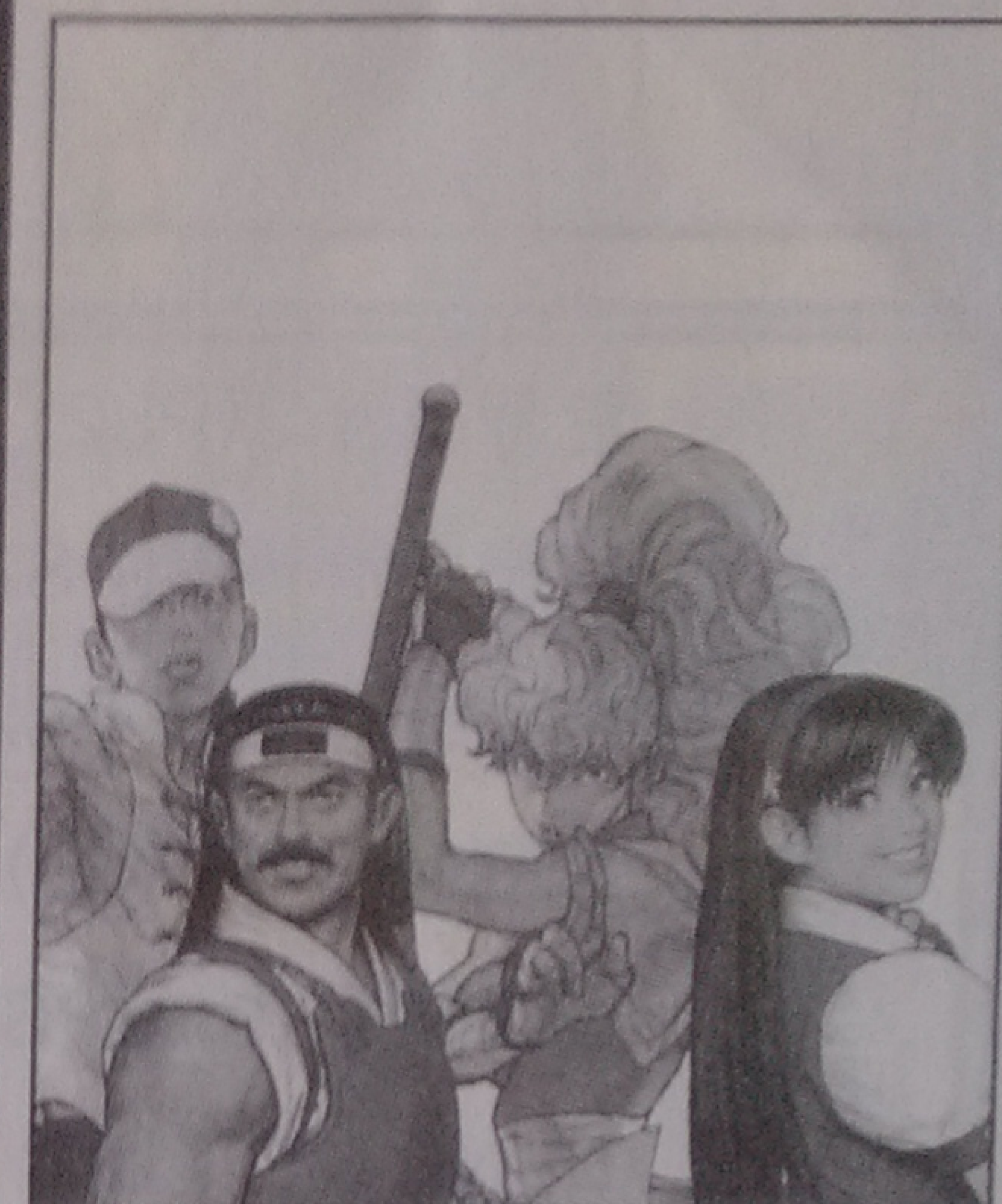
GBA 版的“超级机器人大战 A”，是被大家公认为手掌机上最好的“机战”，游戏设计得非常优秀，只要是机战迷的话，看到本作一定会欣喜若狂的，这次我们也推出了本作的资料以及完全流程。

“CAPCOM VS. SNK2”，广大格斗迷们向往以久的超级大作，在街机栏目中，有最为详尽的游戏系统介绍，还有每名角色的详细分析和最强连续技推荐，有兴趣的玩家可以在这里找到你想要的所有东西。

本书用语中英文对照表

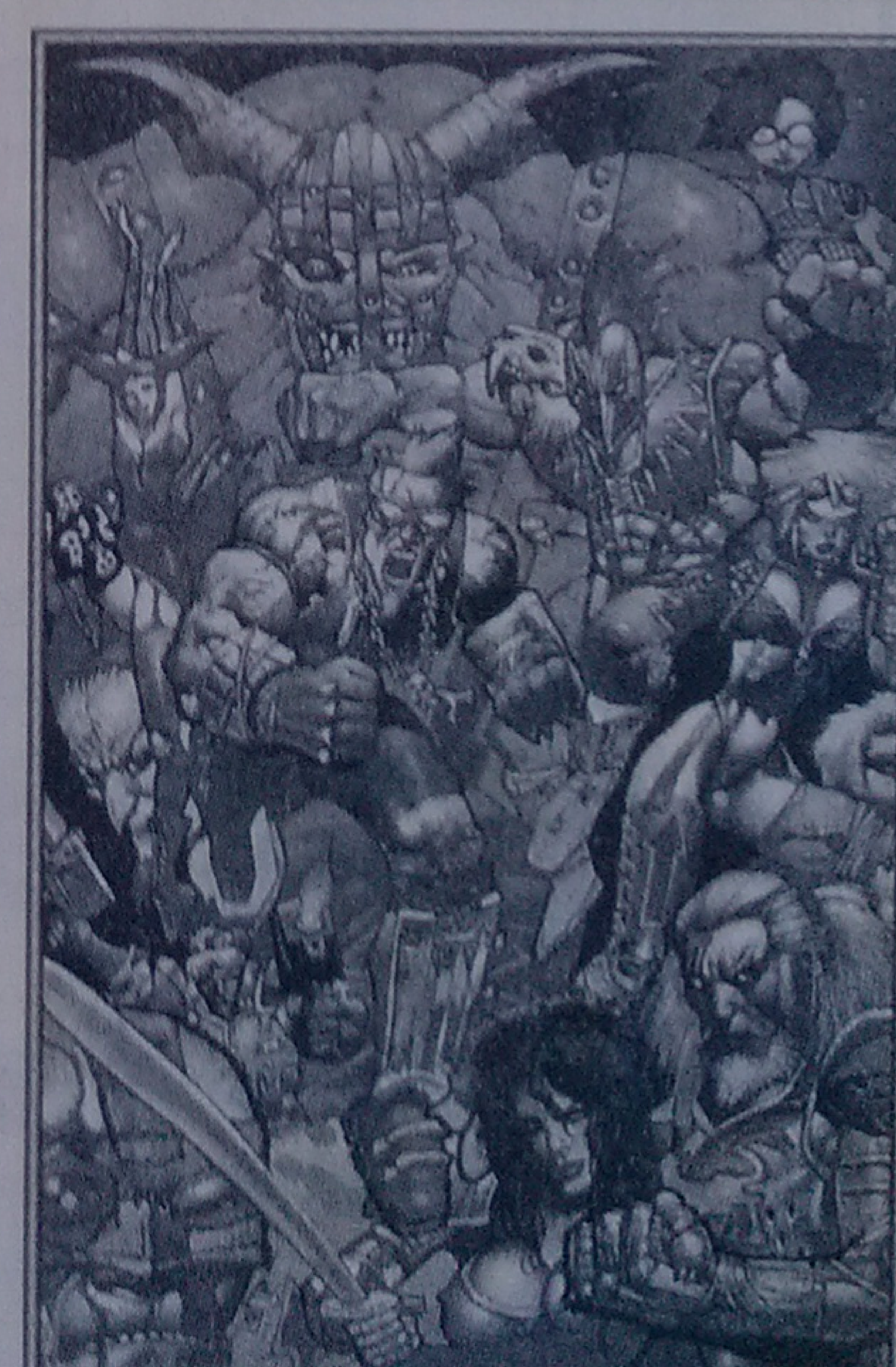
PS2	索尼 128 位主机
Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLC	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

街机道场



完全攻略





目录

新作指南

荒野历险 3(PS2) ······ 1
幻想水浒传 3(PS2) ······ 4
心跳纪念品 3(PS2) ······ 8
疯狂出租车(PS2) ······ 12
光之圣女传说(PS2) ······ 14
SUNRISE 英雄谭 2(PS2) ······ 16
梦幻骑士 3(PS2) ······ 18
洛克人 X6(PS) ······ 21
王国领地 4(PS2) ······ 22
J 联盟实况足球 5(PS2) ······ 24
星球大战(NGC) ······ 25
生化危机(NGC) ······ 26
NAMCO 名作剧场(GBA) ······ 28
死或生 3(XB) ······ 30
空中力量三角洲 2(XB) ······ 32

街机道场

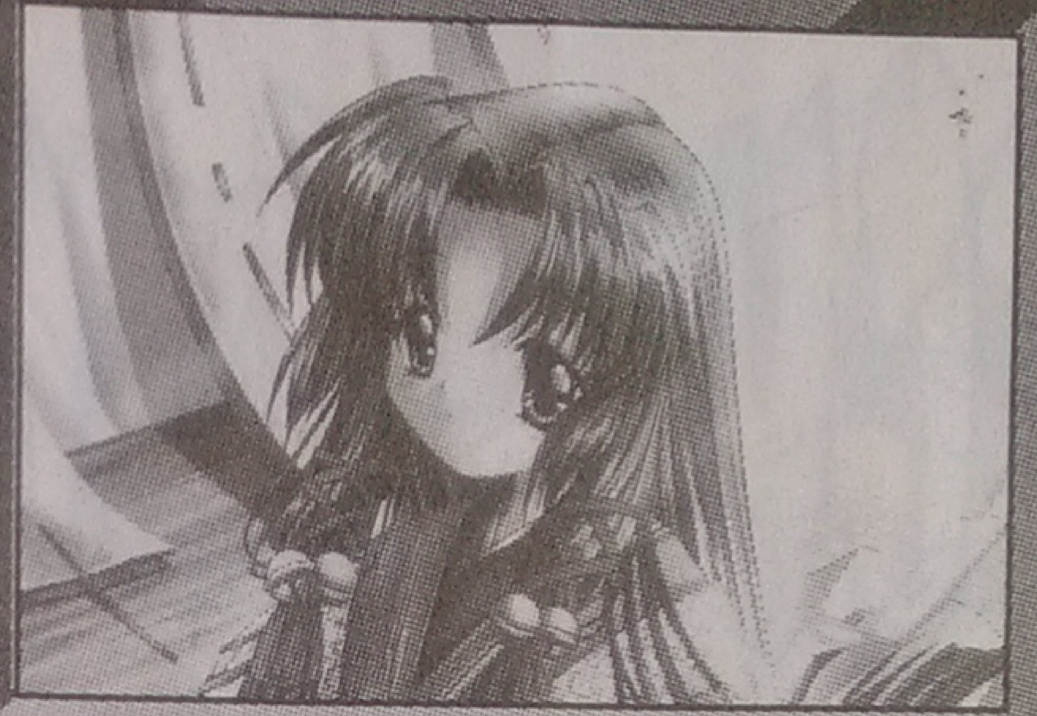
原画设定 ······ 38
攻略地狱 ······ 43

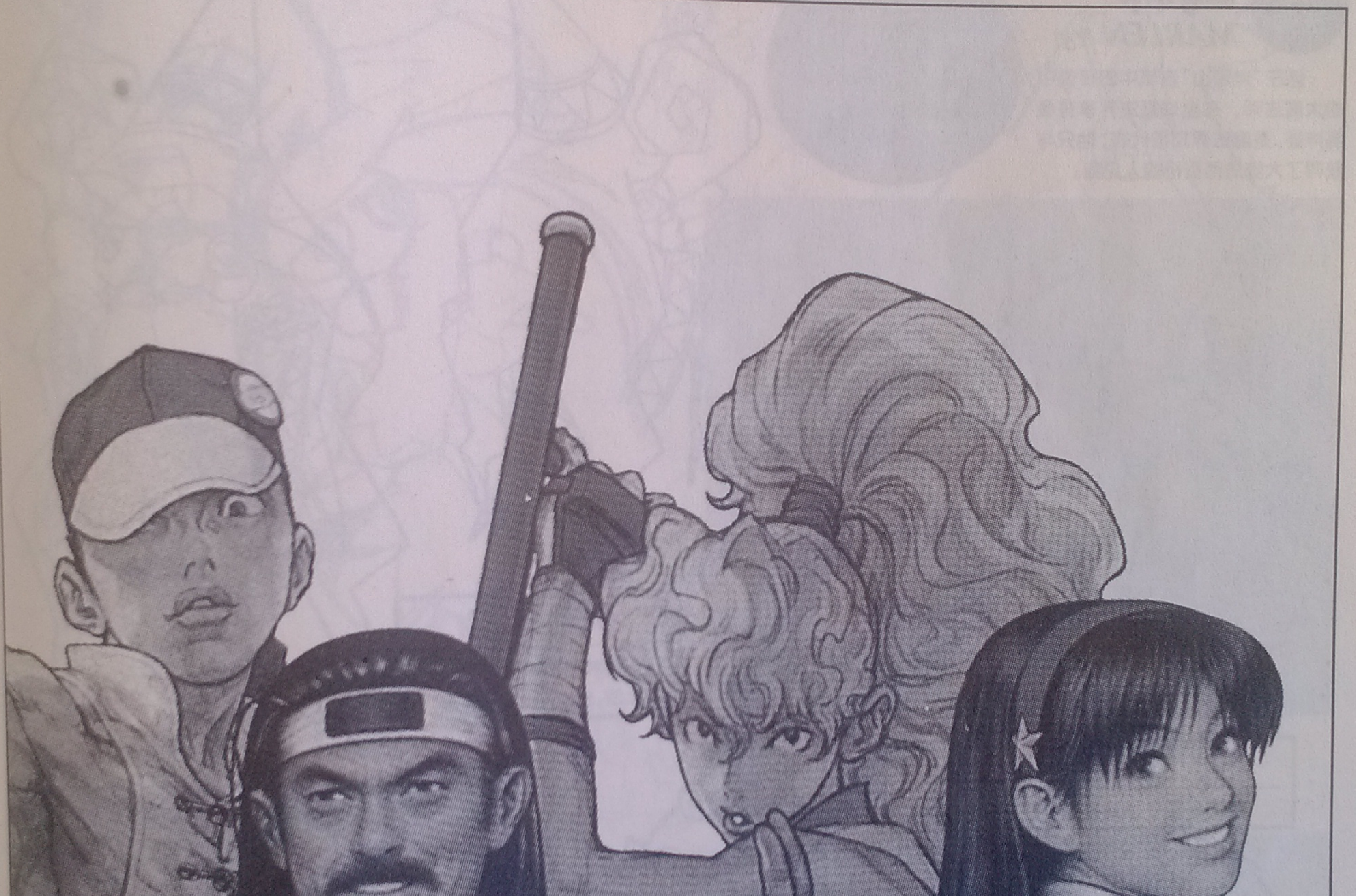
完全攻略

超级机器人大战 A(GBA) ······ 69
超级机器人大战 α FOR DREAMCAST(DC) ······ 72
黄金城之门(DC) ······ 134
最新金手指 ······ 138

电子游戏广场

街机道场





热门街机游戏情报大公开！

GUN BARICH 设定资料集

GUNBARICH

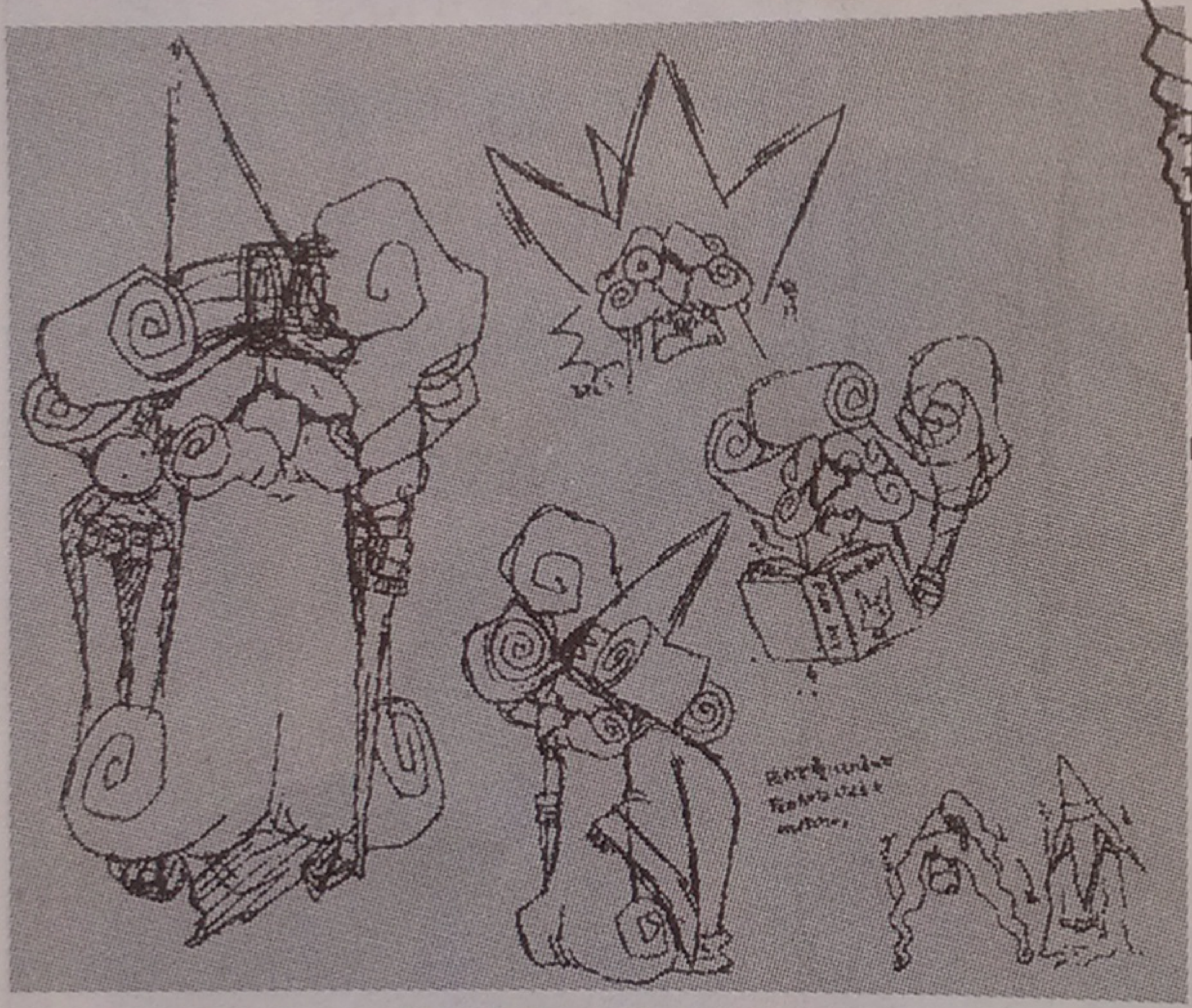
机种:ARC 厂商:彩京
类型:STG 发售日:发售中

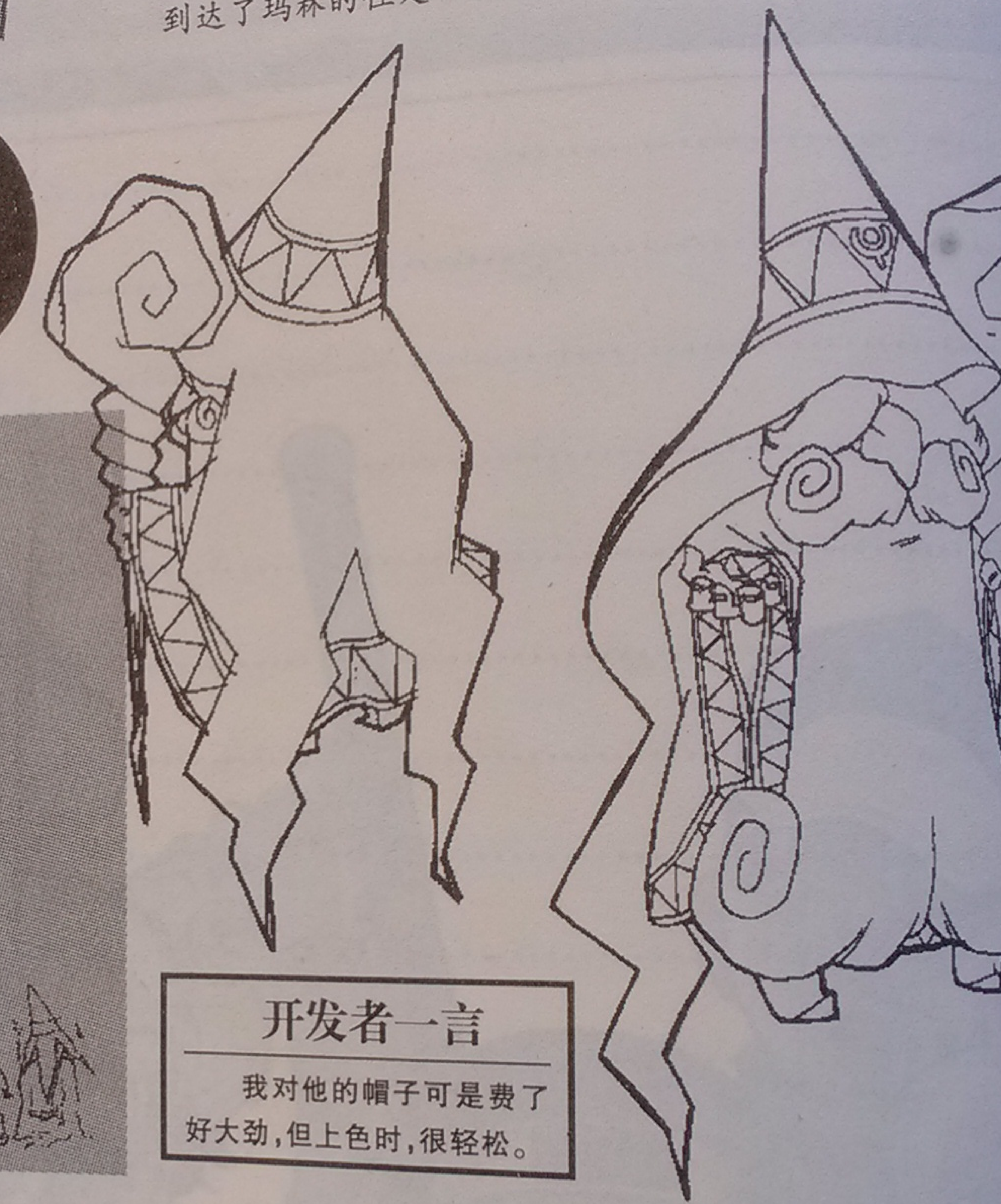
大约4年前，玛利奥才刚刚进入魔法学校，经过艰难困苦的修行，她终于毕业了，为了获得大魔法师的资格，她想去拜见传说中的大魔法师“玛林”，于是临危受命，途中闯过了种种难关，终于到达了玛林的住处——洋葱山

魔法师 玛林 MARLEN ?岁

信在“洋葱山”古城中的传说中的大魔法师，在全球魔法界享有极高声誉，是魔法界顶极代表，他只与获得了大魔法师资格的人见面。

这是一款射击+方块类型的游戏，崭新的游戏性和颇有魅力的角色是本游戏的最大特点。





开发者一言

我对他的帽子可是费了好大劲，但上色时，很轻松。

开发者一言

为什么笔下总是这种傻乎乎的角色。



召唤使 皮波 PEPO ?岁

是“洋葱山”大魔法师玛林的侍者，负责守护古城中的“玛林钟”



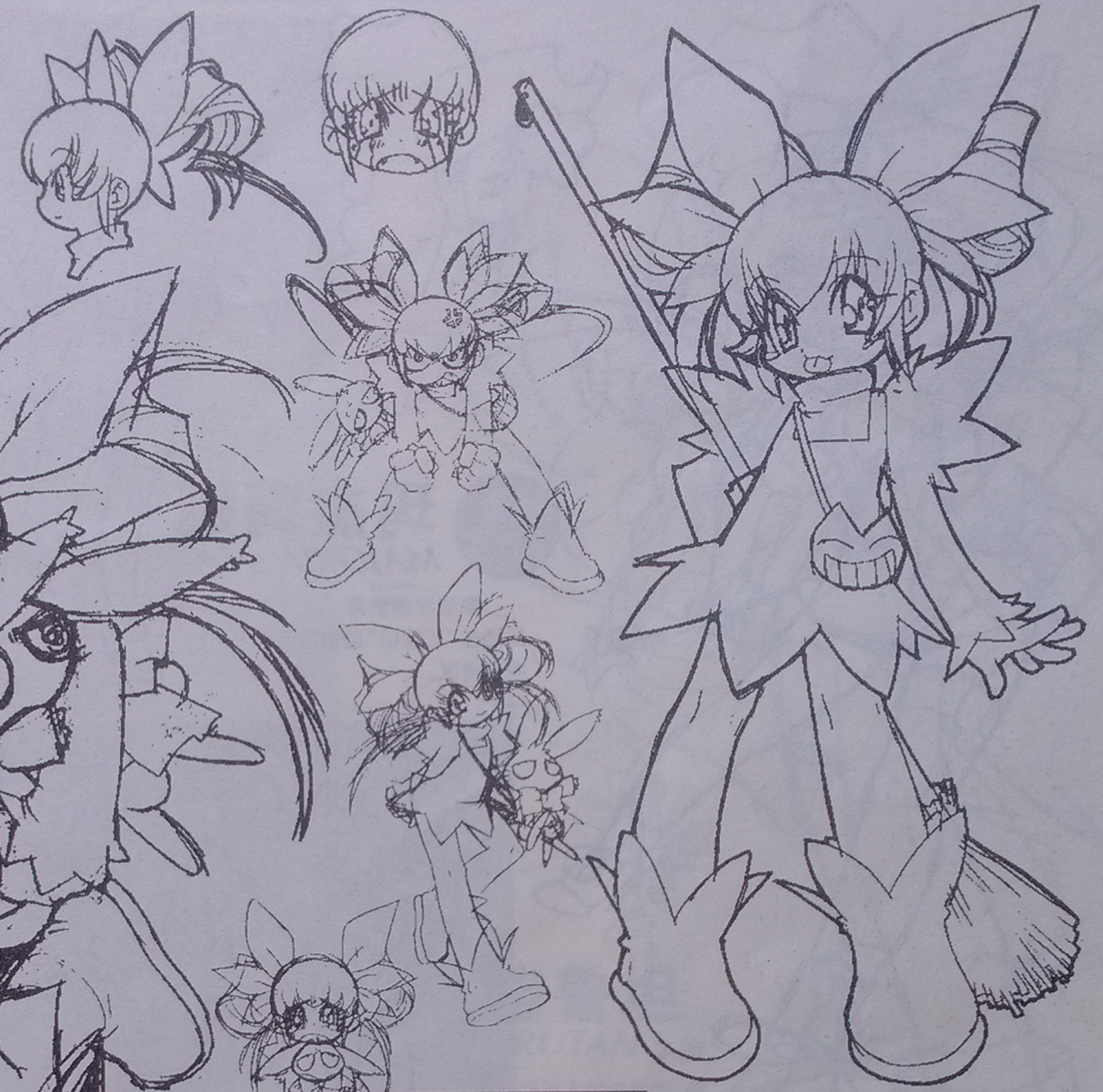
资料集

过艰难困苦的
想去拜见传说
种难关，终于

魔法少女 玛利奥

MARION 9岁

从魔法学园毕业的顽皮魔法少女，为了获得大魔法师的称号，带着执事小兔，踏上了冒险的旅途。







开发者一言

原来开始，就是随着兴趣去画，现在才发现，原来我还真的喜欢画小女孩呀。

执事小兔：是玛利奥的跟班，大眼睛给人的印象很深。









美女魔法师

玛杰莉娅

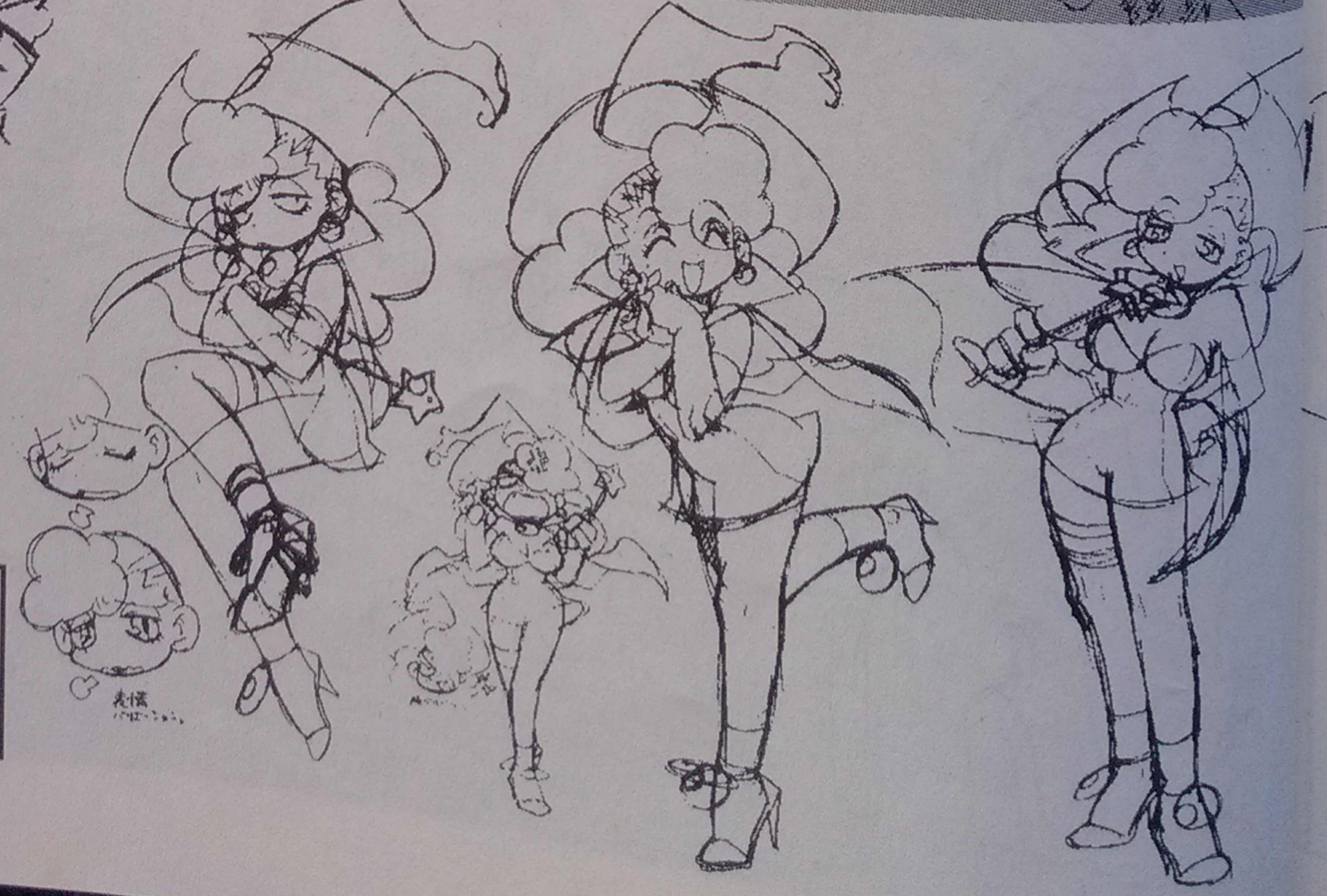
MAJORIA 27岁

魔法学园教师，让大家寻找通往“洋葱山”的道路而作为毕业考试。









开发者一言

实际上，这是我最喜欢的角色，以后我还要画很多。







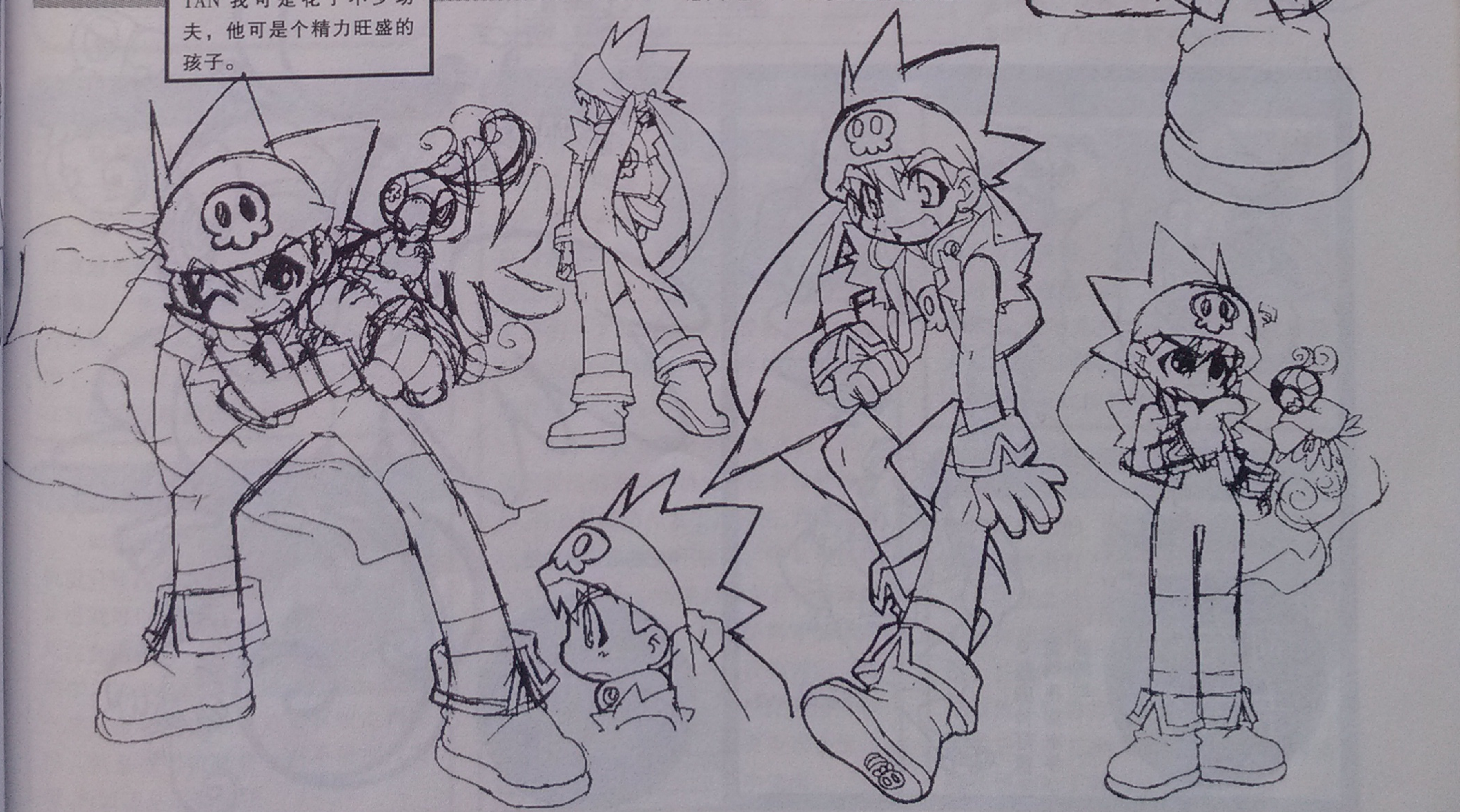
开发者一言

现在根本没什么机会画少年了，所以对于GRUTAN我可是花了不少功夫，他可是个精力旺盛的孩子。

少年飞天海盗 格鲁坦

GRUTAN 9岁

和玛利奥一样进入魔法学园，并得以毕业，同样为了获得大魔法师资格，带着手下鹦鹉踏上危险旅途。







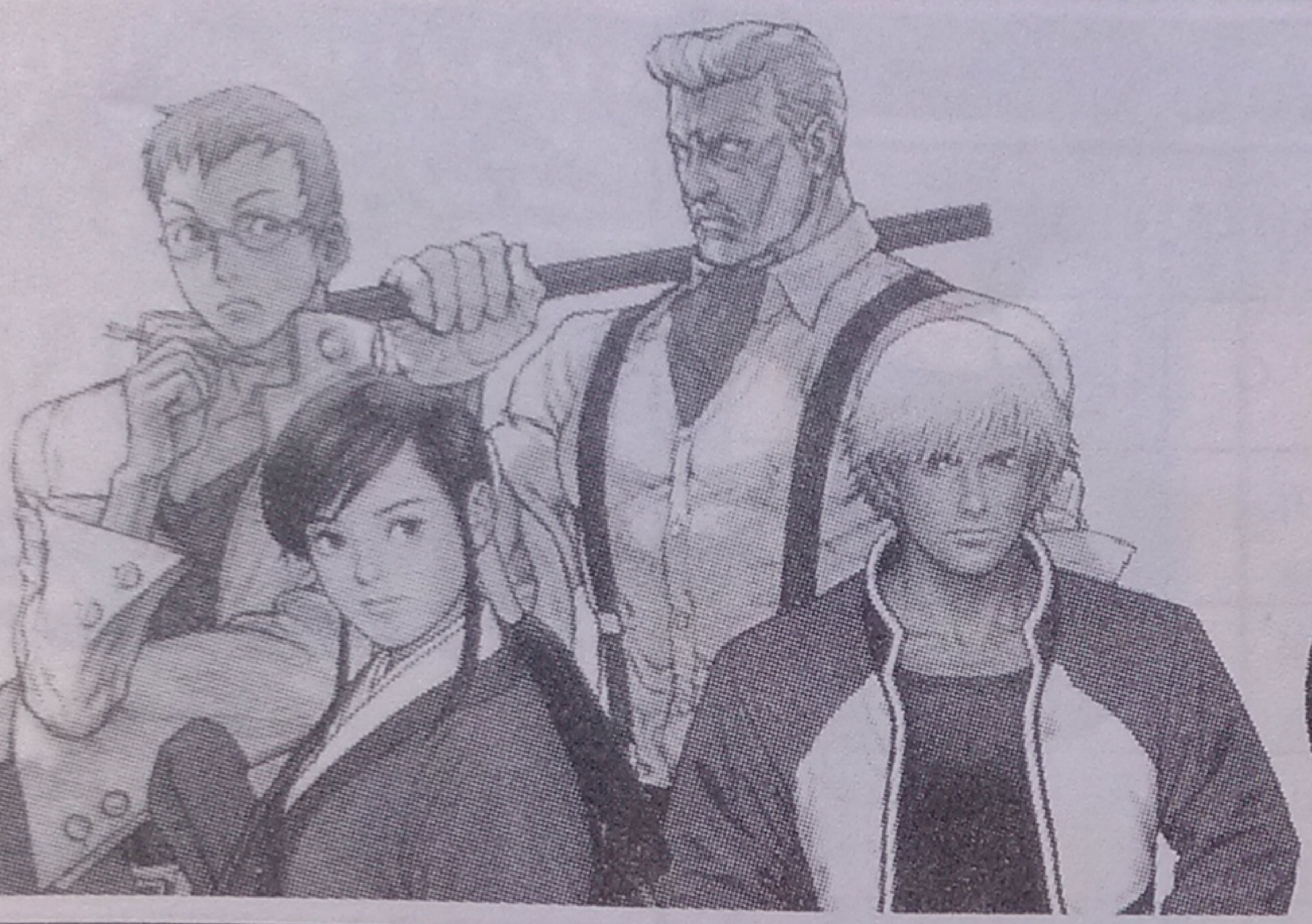
阿布达卡古尔

◆我的神灯精灵可是穿水手服的哟。



◆它的眼带很帅吧。

吉姆鹦鹉



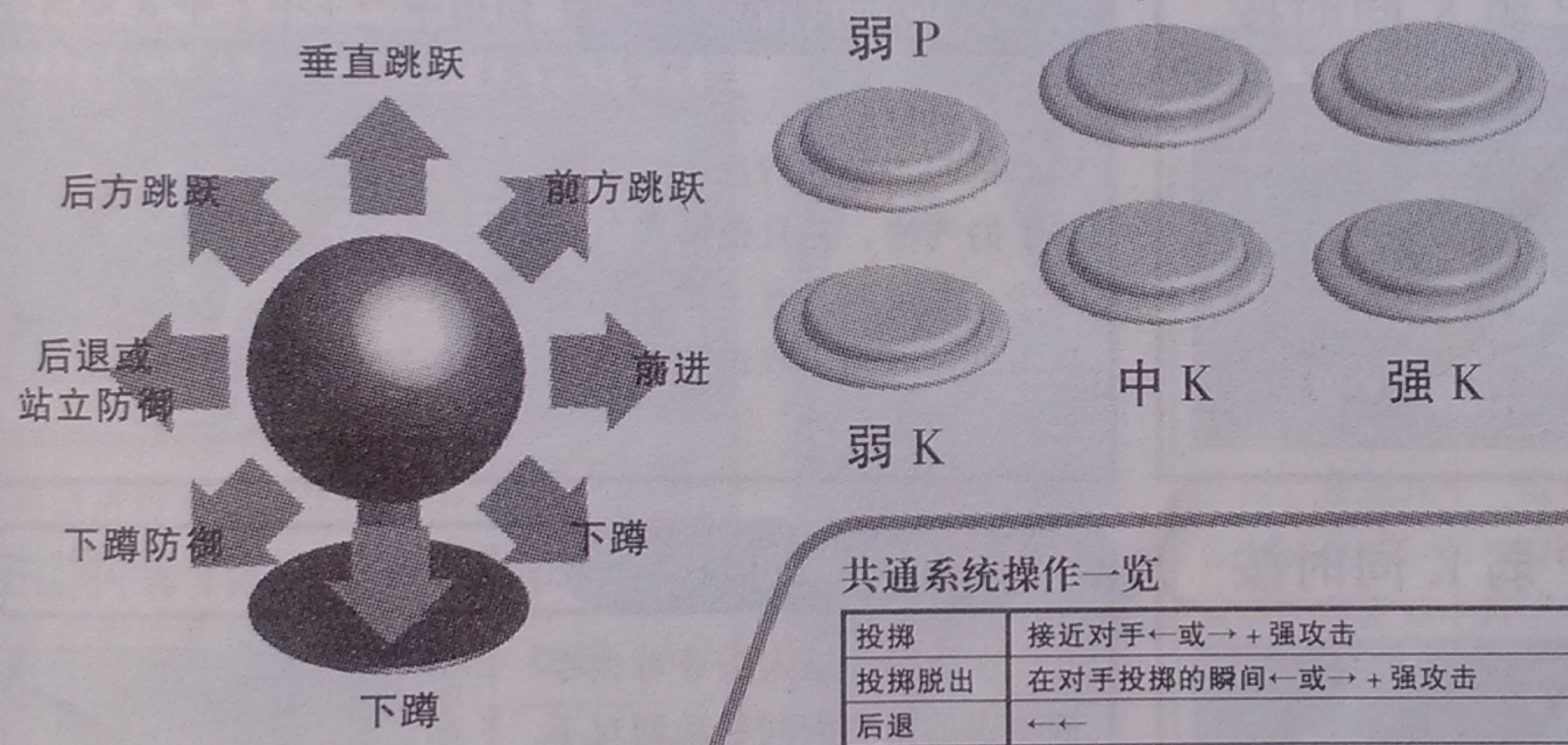
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

机种：ARC、PS2、DC　厂商：CAPCOM　类型：对战 ACT
发售日：发售中　使用基板：NAOMI GD－ROM SYSTEM

系统解说及连续技推荐

基本操作 & 共通系统

摇杆操作和按键配置

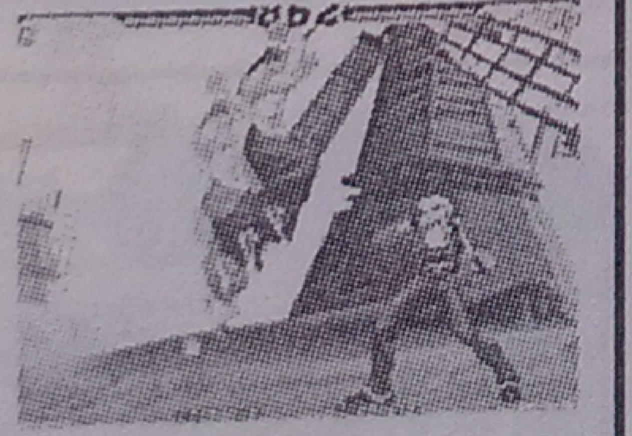


共通系统操作一览

投掷	接近对手←或→＋强攻击
投掷脱出	在对手投掷的瞬间←或→＋强攻击
后退	←←
大跳	↙或↓或↘后跳跃
挑衅	开始键(ARC 版)

在本作中攻击按键由前作的 4 个改为现在的 6 个，这对于 CAPCOM 的角色来说是相当适合的。但对于 SNK 的角色可能在刚开始的时候会觉得有些动作(中攻击)比较怪，不过多加练习后也会觉得很顺手了。

大跳



摇杆向下拉之后再跳起，就可形成比普通跳跃轨道高出一些的大跳跃，这种跳跃会经常运用在角色奔跑中，这是奇袭对手的最佳手段之一。在对战中应用的比较多。

挑衅



如果是街机版只要按开始键就可以令角色发出挑衅动作，其中有一部分角色的挑衅技是带有攻击判定的，但是由于挑衅会让对手增加气力槽，所以还是不要多用。

投掷/投掷脱出

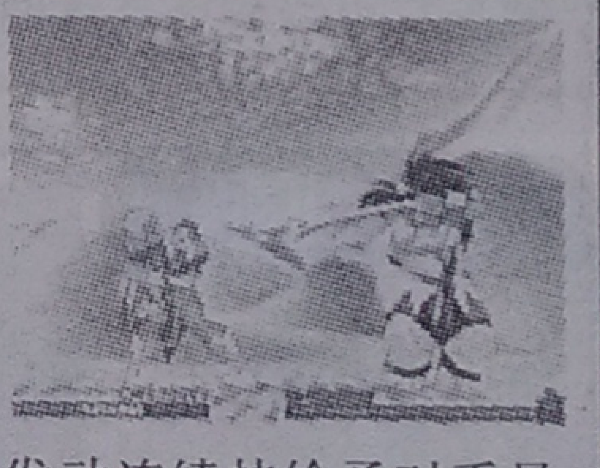


当接近对手时按方向键的←或→＋强攻击键就可以投掷对手，被投掷的一方在对方作出投掷动作的瞬间也发动相同的投掷动作便可从对手的投掷中脱出。

由于投技有强 P 和强 K 之分，所以投掷脱出的发动时机也存在着微妙的差异。强 P 投掷动作发生比较快、判定距离比较大，不易被对手脱出。强 K 投掷判定距离比较短，需要与对手有相当近的距离才能形成投掷判定。强 P 投掷还可以夹杂在普通技中使用。



眩晕



当在短时间内给予对手一定次数的连续攻击后便可令对手出现眩晕状态，此时是发动连续技给予对手最大伤害的好时机，但是注意本作中眩晕方恢复速度比前作要快。

防御破坏



当角色的防御槽被击打至 0 时便会处于防御破坏状态，在这一时刻被破坏防御的一方处于无防备状态，如果进攻方能利用好这一时机使用连续技便能处于有利位置。

各 GROOVE 对应的辅助系统一览表

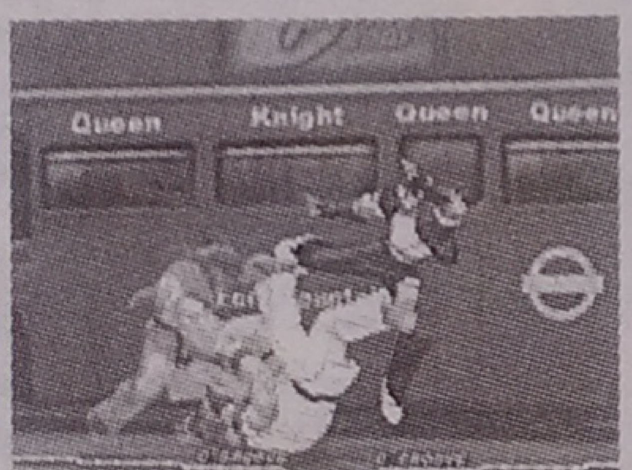
辅助系统 / GROOVE	前冲	奔跑	空中防御	小跳	前方转身	回避	防御反击	防御移动	时间差起身	倒地回避
C	○	–	○	–	○	–	○	–	○	–
A	○	–	–	–	○	–	○	–	–	○
P	○	–	–	○	–	–	–	–	○	–
S	–	○	–	○	–	○	○	–	○	–
N	–	○	–	○	○	–	○	○	–	○
K	–	○	–	○	–	–	–	–	–	○

全部 6 个 GROOVE 彻底比较

在本作中 GROOVE 的分类更细致，CAPCOM 方和 SNK 方各有种，它们代表着不同的格斗类型和品。由于分类比较细，使得对战技也富于多样化，大大加强了这个系的参与性和观赏性。

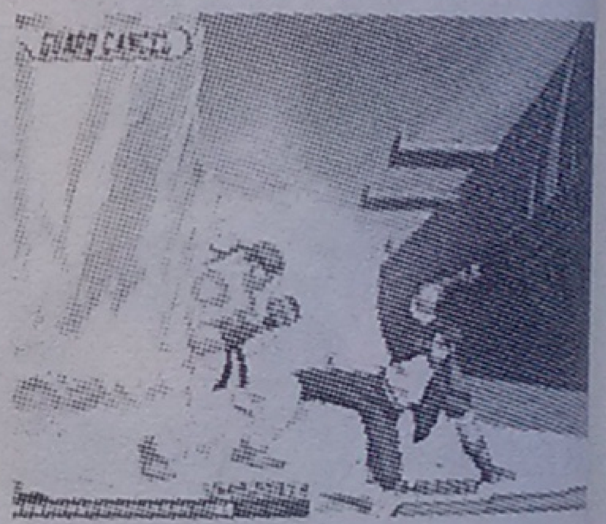
ROLLING 前方转身 　弱 P 弱 K 同时按

输入指令之后可以使对手的打击技无效，并且可以向前移动一定的距离，优点是可以瞬间出现在对手身后，形成攻击判定，弱点是在移动中会被投技击中。



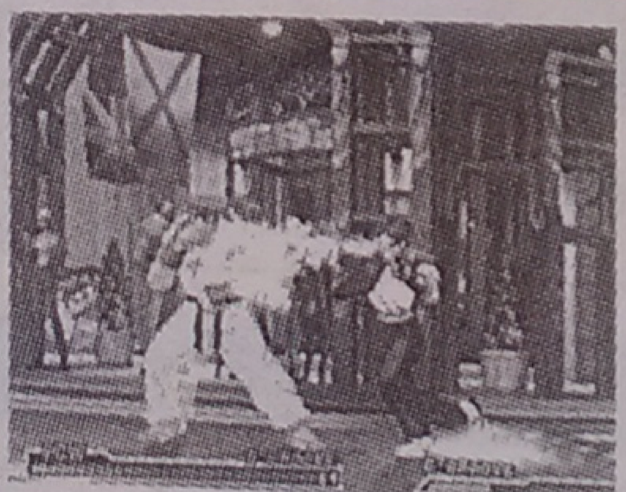
COUNTER ATTACK 防御反击 　防御中→+中 P 中 K 同时按

在防御中输入指令便可对对手的打击技进行反击，消耗 LV1 的气槽，并且使防御气槽减少。发动时具有一定的无敌攻击判定时间，攻击方式视角色的不同而不同。



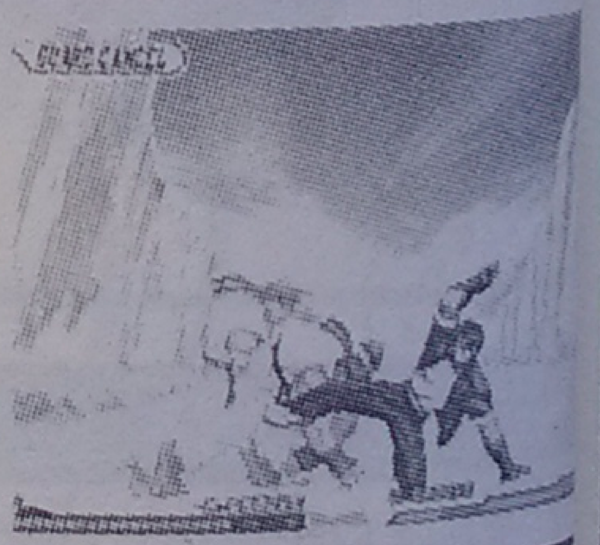
DODGE 回避 　弱 P 弱 K 同时按

可以完成回避对手的打击技，在回避动作中可以按键进行反击，由于回避的瞬间有一间的无敌时间，所以它的性质和防御反击有相似之处，不同的是它可以进行连续回避。



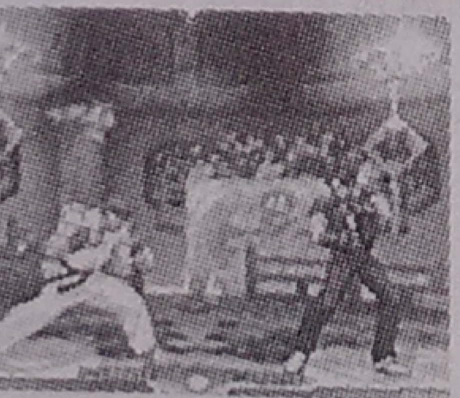
COUNTER MOVEMENT 防御移动 　防御中←或→+弱 P 弱中同时按

在防御中输入指令可以令被攻击的角色瞬间移动到对手攻击范围之外，回避的方向可以是前也可以是后，在回避中角色处于完全无敌状态，但要注意动作结束时的硬直。



DASH 前冲 　→→

可以使角色在移动距离内快速移动，与前方转身不同的是前冲时可以使必杀技。



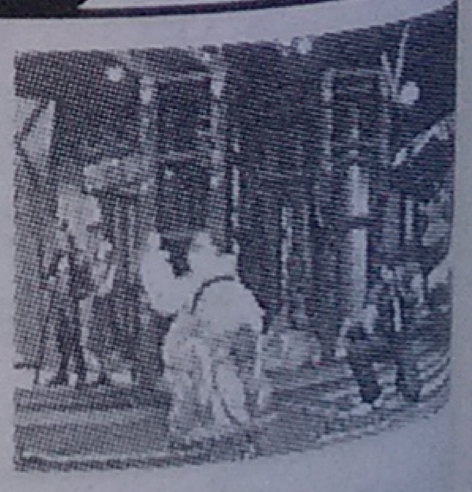
AIR GUARD 空中防御 　空中↖或←或↙

在角色空中防御时对部分的地上通常技和一些必杀技、SUPER COMBO 是无效的。



TACTICAL RECOVERY 时间差起身 　倒地中 PPP 同时按

在角色倒地时输入指令便可以瞬间起身，这种技巧可以给对手出奇不意的反击。



RUN 奔跑 　→→(不输入任何指令)

可以进行任意距离的奔跑，在奔跑中如果按↘可以进行蓄力是应该掌握的小技巧。



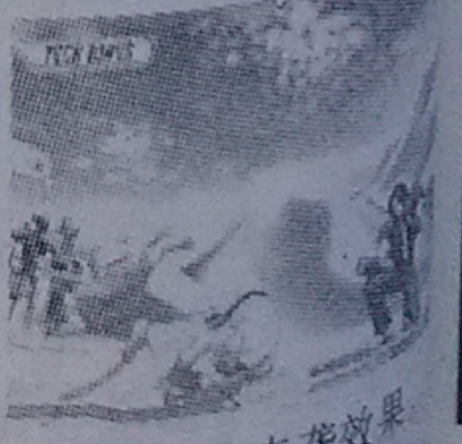
SMALL JUMP 小跳 　↖或↑或↗短时间输入

比通常跳跃的轨道要低，在小跳时不能使用 BLOCKING、JUSTDEFFENCE、空中必杀技。

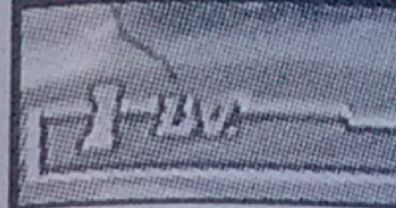


SAFE FALL 倒地回避 　倒地瞬间 PPP 同时按

在角色落地的一瞬间输入指令可以立刻出现回避动作，这跟时间差起身有相同的奇袭效果。



SUPER CO

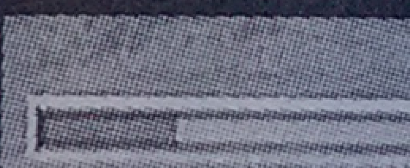


~气槽系统
气槽分为
对应不同的等
使出 LV1 ~ LV3
技，三种不同等
杀技对应的按
强。玩者可根
况来使用不同等
PER COMBO，三
杀技的攻击力如

攻击力上升率与

LV1:1.01 倍 LV2:1.02

ORIGINAL

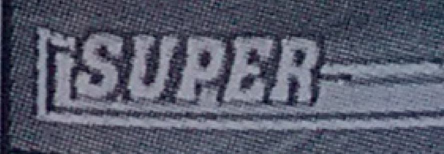


~气槽系统解
在 ORIGINA
BO 发动时通常技
可以进行 CANCE
RIGINAL COMBO
角色处于不能防
在发动中可以使
LV1 的 SUPER C
这种系统要求玩
可种技法之间如

攻击力上升率与气

无

SUPER CO

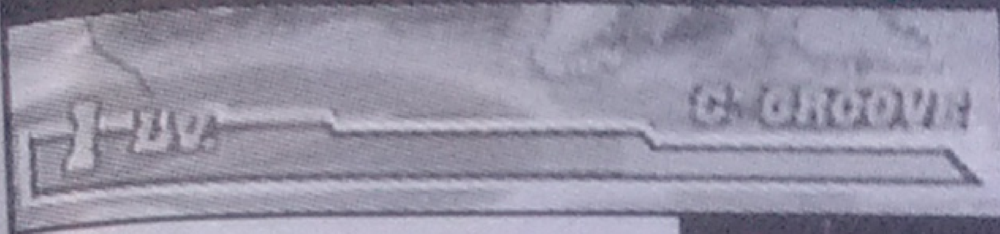


~气槽系统解
气槽只有一段
槽 MAX 时可直
LV3 的 SUPER C
LV1、LV2 的超必
能使用。气槽的积
两个系统要慢
BLOCKING 成功时
槽量增加，因此 B
ING 的练习是很重要

攻击力上升率与气槽

无

SUPER COMBO LV GAUGE



~气槽系统解说~

气槽分为三个阶段，对应不同的等级可以任意使出 LV1~LV3 的超必杀技，三种不同等级的超必杀技对应的按键是弱~强。玩者可根据不同的状况来使用不同等级的 SUPER COMBO，三种等级必杀技的攻击力如下：

积攒气槽的方法	
己方的技	
击中	4
防御	1.3
空发	0.4
对手的技	
击中	○
防御	○

攻击力上升率与气槽的关系

LV1:1.01 倍 LV2:1.02 倍 LV3:1.05 倍

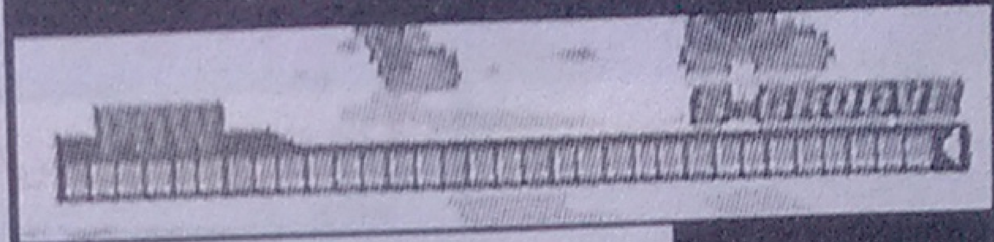
C GROOVE

最为平衡的系统
功守兼备

辅助系统

- 前冲
- 空中防御
- 前方转身
- 防御反击
- 时间差起身

EXTRA GAUGE



~气槽系统解说~

强攻击键同时按可以在任何时间内进行气槽的积攒，当气槽 MAX 可以使用一次超必杀技，使用后气槽变为 0。当角色体力出现闪亮时可以使用 MAX 超必杀技，不过要注意气槽的积攒度是不能带到下一局的。

积攒气槽的方法	
己方的技	
击中	×
防御	×
空发	×
对手的技	
击中	○
防御	○

攻击力上升率与气槽的关系

气槽 MAX 时:1.15 倍

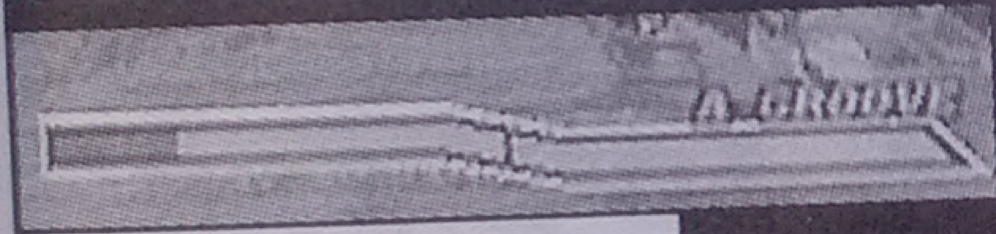
S GROOVE

当体力出现闪亮时可进行超必杀的连续发动

辅助系统

- 奔跑
- 小跳
- 回避
- 防御反击
- 时间差起身

ORIGINAL COMBO GAUGE



~气槽系统解说~

在 ORIGINAL COMBO 发动时通常技、必杀技可以进行 CANCEL，在 ORIGINAL COMBO 结束时角色处于不能防御状态，在发动中可以使用一回 LV1 的 SUPER COMBO。这种系统要求玩者去钻研可种技法之间如何衔接。

积攒气槽的方法	
己方的技	
击中	3
防御	1
空发	0.3
对手的技	
击中	○
防御	○

攻击力上升率与气槽的关系

无

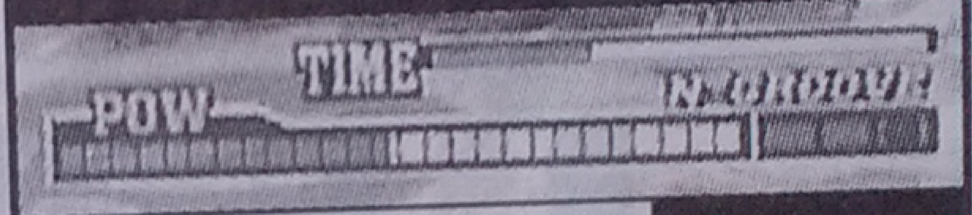
A GROOVE

大器晚成型
发动后有相当恐怖的破坏力

辅助系统

- 前冲
- 前方转身
- 防御反击
- 倒地回避

ADVANCE GAUGE



~气槽系统解说~

当气槽 MAX 时可以积攒一段，一共可以积攒三段。使用其中一段可以使角色发动 POWER MAX，在发动中再使用一段便有机会发出 MAX 超必杀技，在发动超必杀技后 POWER MAX 的状态就会被解除。

积攒气槽的方法	
己方的技	
击中	3
防御	1
空发	0.3
对手的技	
击中	○
防御	○

攻击力上升率与气槽的关系

POWER MAX 发动时:1.2 倍

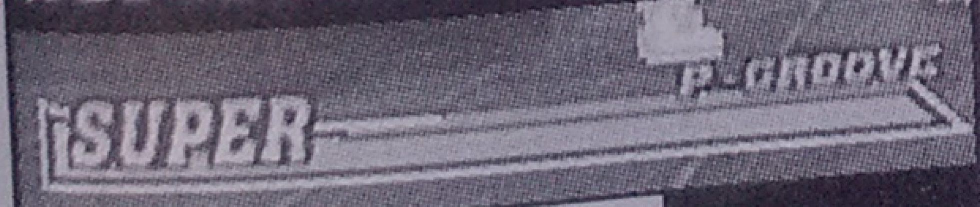
N GROOVE

角色逆转的机会就在 POWER MAX 发动时攻击力上升的瞬间

辅助系统

- 奔跑
- 小跳
- 前方转身
- 防御反击
- 防御移动
- 倒地回避

SUPER COMBO GAUGE



~气槽系统解说~

气槽只有一段，当气槽 MAX 时可直接使用 LV3 的 SUPER COMBO，LV1、LV2 的超必杀技不能使用。气槽的积攒与前两个系统要慢，当 BLOCKING 成功时可令气槽量增加，因此 BLOCKING 的练习是很重要的。

积攒气槽的方法	
己方的技	
击中	1.1
防御	0.4
空发	0.1
对手的技	
击中	○
防御	○

攻击力上升率与气槽的关系

无

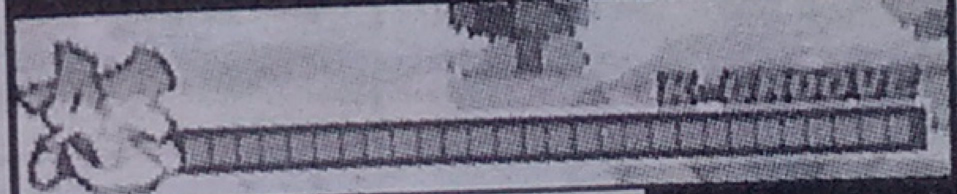
P GROOVE

BLOCKING 各种打击技的时机常握是需要充分进行练习的

辅助系统

- 前冲
- 小跳
- 时间差起身

怒 GAUGE



~气槽系统解说~

当 JUST DEFFENCE 成功后可以使气槽增加，当气槽满档时可令攻击力上升并可以使用 MAX 超必杀技，这就是角色的努爆发状态。要注意的是这种状态是不能带到下一局的。

积攒气槽的方法	
己方的技	
击中	×
防御	×
空发	×
对手的技	
击中	○
防御	×

攻击力上升率与气槽的关系

气槽 MAX 时 通常技:1.35 倍 必杀技:1.3 倍 超必杀技:1.1 倍

K GROOVE

注意经常积攒气槽不主动进行攻击的防御 GROOVE

辅助系统

- 奔跑
- 小跳
- 倒地回避



特殊技

跳中↓+中P/站立弱P·站立中P·站立强P·站立强K

必杀技	
拳	↓↘→+P
疾駆	↓↘→+K·K
逆疾驱	↓↙←+K·K
八艘脚	空中壁际时↓↙←+P或K
天狗倒	空中←↙↓↘→+P
烈风脚	KKK同时按
超级必杀技	
武神刚雷破	↓↘→↓↘→+P
铁心崩	↓↘→↓↘→+K·K
戏天狗(空中可)	摇杆2圈+P

基本连续技

1. 跳强P→近距离站立强P→疾驱(中K追加入力)
2. 下蹲弱P×2→武神刚雷破

1中疾驱后中K输入的速度要非常快才能形成连续技。

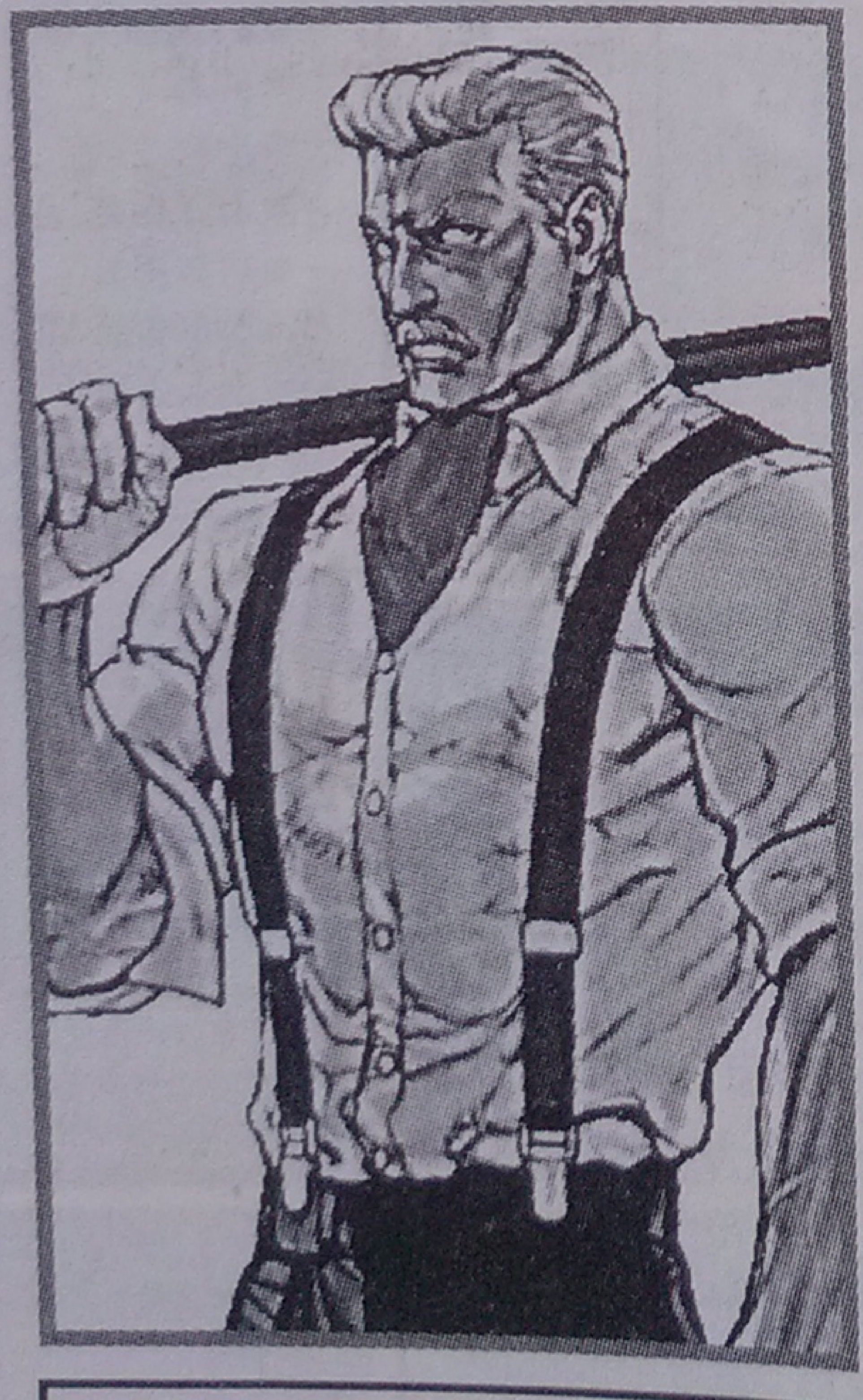
日文名:マキ
英文名:MAKI
中文译名:玛琪
登场作品《快打旋风2》

ORIGINAL COMBO

烈风脚→下蹲强P→(下蹲弱P)→【大跳→强P×2】→【大跳强P→中K】→【大跳强P×3】×3→戏天狗(空中)

伤害值:7236

使用这套OC进行对空时要十分接近对手,最后跳跃强P击中的瞬间立刻输入戏天狗的指令才能完成。



特殊技

无

必杀技	
マンチェスターブラック	↓↙←+P
カンタベリーブルー	↓↘→+P(蓄力可)
オックスフォードレッド	←↙↓↘→+K
リバプールホワイト	↓↙←+K
セントアンドリューグリーン	→↓↘+P
超级必杀技	
マンチェスターゴールド	↓↙←↓↙←+P
ユニオンジャックプラチナム	↓↘→↓↘→+P

基本连续技

1. 下蹲弱K→下蹲弱P→下蹲强P→弱或中オックスフォードレット
2. 下蹲弱K×2→ユニオンジャックプラチナム

以弱K、弱P、强P形成CHAIN COMBO后要准确地输入必杀技指令,在2中下蹲弱K连接超必杀是比较困难的,要掌握好距离再发动超必杀技,另外,反击技中按键的强弱可对上、中、下三段打击技进行反击。

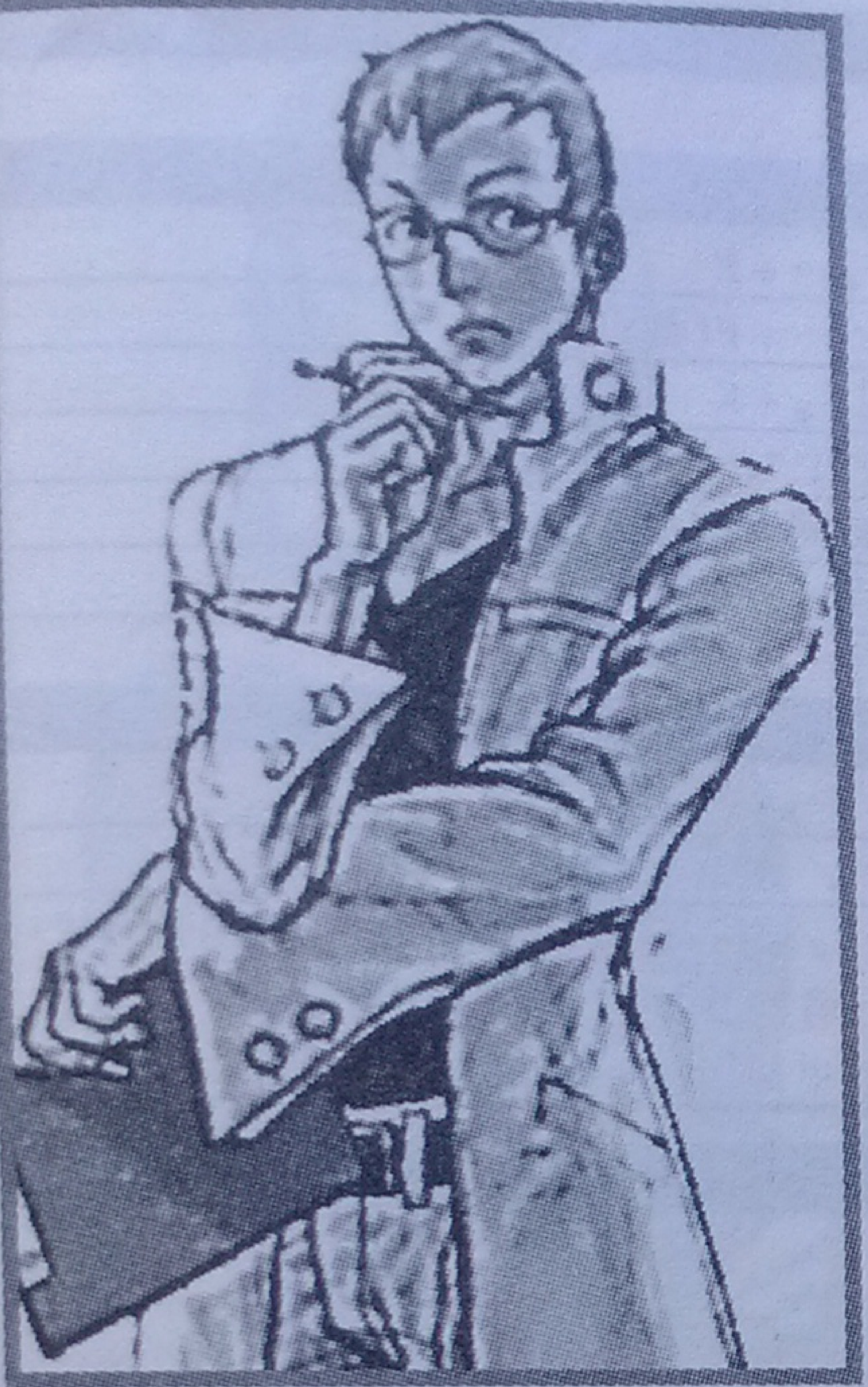
日文名:イーグル
英文名:EAGLE
中文译名:伊格尔
登场作品《街霸》

ORIGINAL COMBO

近距离站立强K×3→中オックスフォードレッド(1段)→近距离站立强K×3→远距离站立强K→中オックスフォードレッド×3→ユニオンジャックプラチナム

伤害值:8324

远距离强K后连接必杀技的动作要快才能成功。



特殊技	
↘+强 K	
必杀技	
クロスカッター	↓↘→+P
雷神アッパー	→↓↘+P
幻影ウェーブ	空中↓↘→+P
幻影ブレイカー	↓↙←+P
幻影キック(空中可)	↓↘→+K
超级必杀技	
扩散クロスカッター	↓↘→↓↘→+P
超级雷神アッパー	↓↙←↓↙←+P
ダブル幻影キック(空中可)	↓↘→↓↘→+K
ファイナルジンフォニーRemix(V3专用)	→↘↓↙←→↘↓↙←+K

基本连续技

1. 跳强 P→近距离站立中 P→强雷神アッパー→幻影キック
2. 下蹲弱 P→下蹲弱 K→超级雷神アッパー→(高跳)→弱 P→中 P→强 P→强 K

超级雷神アッパー后的空中连击节奏要准确地掌握。

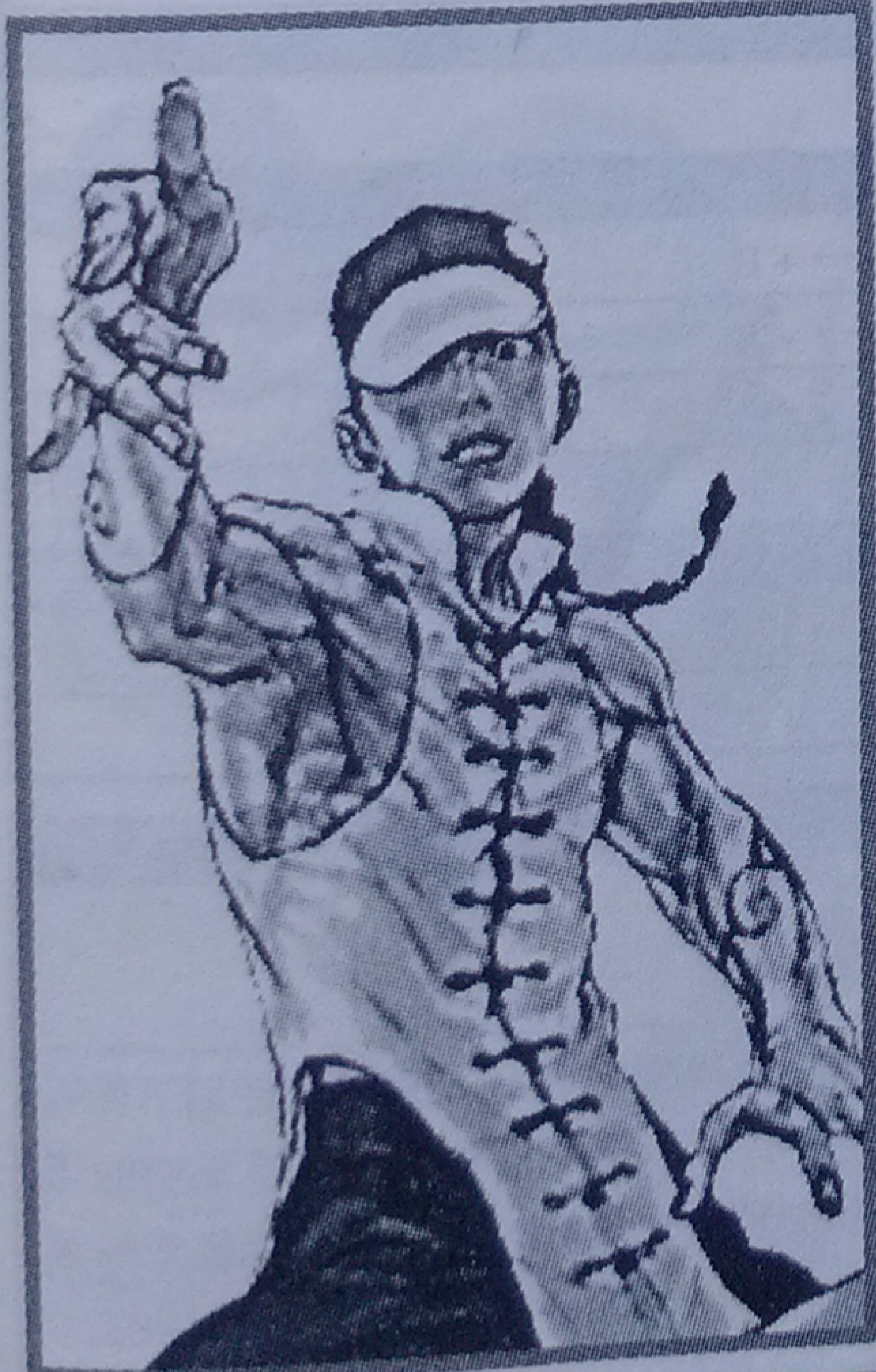
日文名:鉴 恭介
英文名:KYOSUKE KAGAMI
中文译名:鉴 恭介
登场作品 《私立公平学园》

ORIGINAL COMBO

↘+强 K→【下蹲强 P→(前方转身)】→【下蹲强 P2→(回入)】×4→下蹲强 P→ダブル幻影キック

伤害值:6092

在地上近距离开始发动 OC 时在第 1 击后立刻前方转身才能形成追击。



特殊技	
→+中 K/垂直或前方跳的顶点附近↘+K	
ダーゲッド必杀技	
站立弱 P→站立弱 K→站立中 P/站立强 P→←+强 P/跳弱 P→→+强 P	
必杀技	
铁山靠	→↓↘+P
绝招步法	↓↘→+P
穿弓腿	↓↘→+K
虎扑子	↓↙←+P
前方转身	→↘↓↙←+K
超级必杀技	
枪雷连击	↓↘→↓↘→+P
雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+K
扬炮(LV3 专用)	↓↙←↓↙←+P
飞天双龙阵(LV3 专用)	空中↓↙←↓↙←+K

基本连续技

1. {站立弱 P→站立弱 K→站立中 P}→强绝招步法或弱铁山靠
2. 下蹲弱 K×2→枪雷连击

日文名:ユン
英文名:YUN
中文译名:云
登场作品 《街霸Ⅲ》

ORIGINAL COMBO

下蹲强 K→强虎扑子→强铁山靠→【(下蹲强 K)→强虎扑子→强铁山靠】×2→强虎扑子×3→【下蹲强 P→强铁山靠】(终子)→站立中 K→大跳强 K

伤害值:6000

空发下蹲强 K 可以使角色向前移动一些距离。



特殊技	
近距离站立强 P · 强 P	
必杀技	
远间斩也	↓↘→+P
近寄斩也	↓↙←+P(蓄力可)
水月突也	→↓↘+K
居合也	←↙↓↘→+K
※纸一重也	KKK 同时按
间诘肝要也	※后→+K
间肝要也	※后←+K
超级必杀技	
发胜神气也	↓↙←↙→+P
死恐心也(LV3 专用)	→←↙↓↘→+P
尸超行也(LV3 专用)	→↘↓↙←→+弱 K · 弱 P · 中 P · 强 P、弱 P · 中 P · 弱 P · 弱 P · 中 P · ↓↘→+强 P 或弱 P · 中 P · 强 P · 弱 K · 中 K · ↓↘→+强 K 或弱 K · 中 K · 弱 K · 强 K

基本连续技

1. 下蹲弱 K×3→远间斩也
2. 跳强 K→近距离站立中 P→近寄斩也→发胜神气也

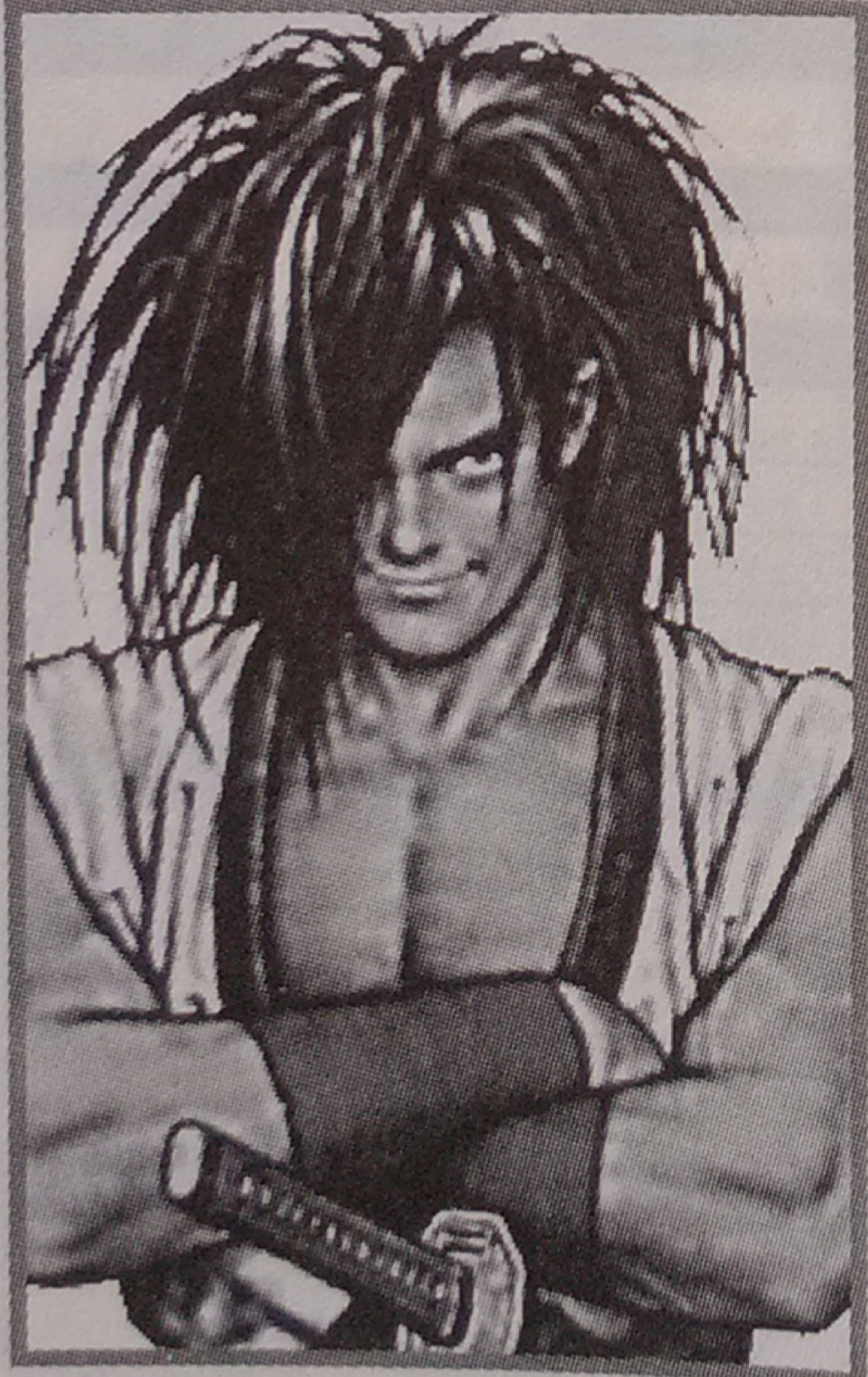
日文名：高领 响
英文名：HIBIKI TAKANE
中文译名：高领 响
登场作品《月华之剑士》

ORIGINAL COMBO

【下蹲强 P×4→弱近寄斩也】→【下蹲强 P×3→弱近寄斩也】×3→下蹲强 P×3→下蹲强 K→发胜神气也

伤害值：7052

重视招式连接程度的连续技，贴近对手(下蹲强 P×3→弱近寄斩也)×10 可造成超过 7200 的伤害。



特殊技	
无	
必杀技	
奥义旋风烈斩	↓↘→+P
奥伪旋风烈斩	↓↘→+K
奥义弧月斩	→↓↘+P
奥义烈震斩	↓↙←+P
超级必杀技	
天霸封神斩	↓↘→↓↘+P
天霸凄煌斩(LV3 专用)	→↘↓↙←→+P

基本连续技

1. 下蹲弱 K×2→强奥义 弧月斩
2. 跳跃强 P→下蹲中 K→天霸封神斩

跳跃强 P 后下蹲的普通技可以是中 K 也可以是强 P，但要注意的是使用下蹲强 P 后天霸封神斩一定要处于 LV3 或 MAX 状态，不然会有超必杀技落空的可能。但如果是跳跃逆向攻击后下蹲的打击技无论是什么都可以连接任意等级下的超必杀技。

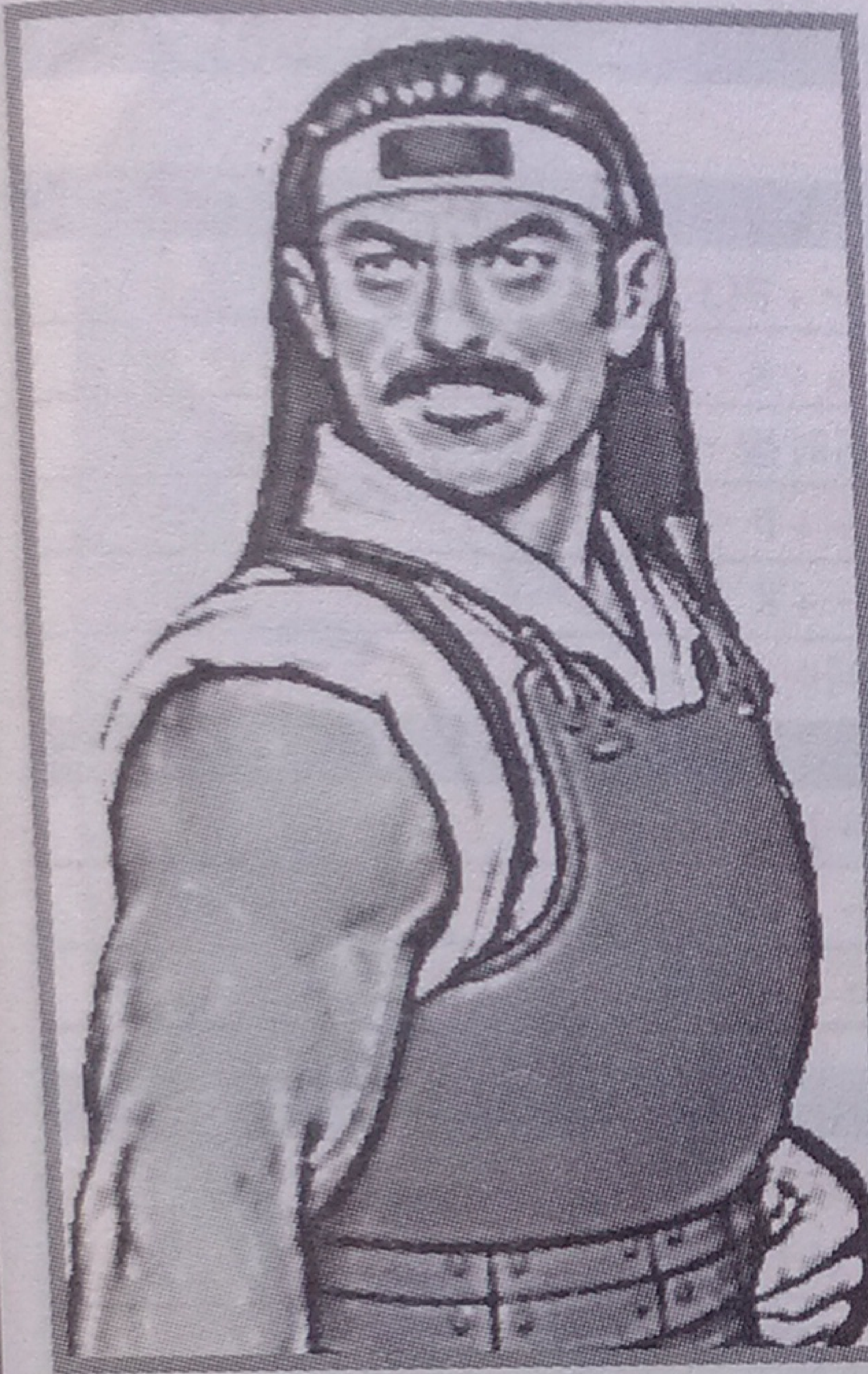
日文名：霸王丸
英文名：HAOHMARU
中文译名：霸王丸
登场作品《侍魂系列》

ORIGINAL COMBO

弱弧月斩(1 段)→(站立弱 K)→【大跳强 P×2→中 P】×2→【跳强 P×2】→【跳强 P×3】×2→天霸封神斩

伤害值：6664

弱弧月斩之后使用站立弱 K 是这套 OC 的起始技，之后要连续进行跳跃强 P 形成 OC 连续技。



特殊技

→＋中 K

必杀技

重当	↓↘→＋P
仰重当	→↓↘＋P
飞重当	空中↓↘→＋P
体崩	→↘↓↙←＋P

超级必杀技

超重当	↓↘→↓↘→＋P
心眼蔓落	↓↘→↘↓↙←＋P

基本连续技

1. 下蹲弱 P×1～2→远距离站立中 P 或下蹲中 P→重当
2. 体崩→下蹲强 P→超重当

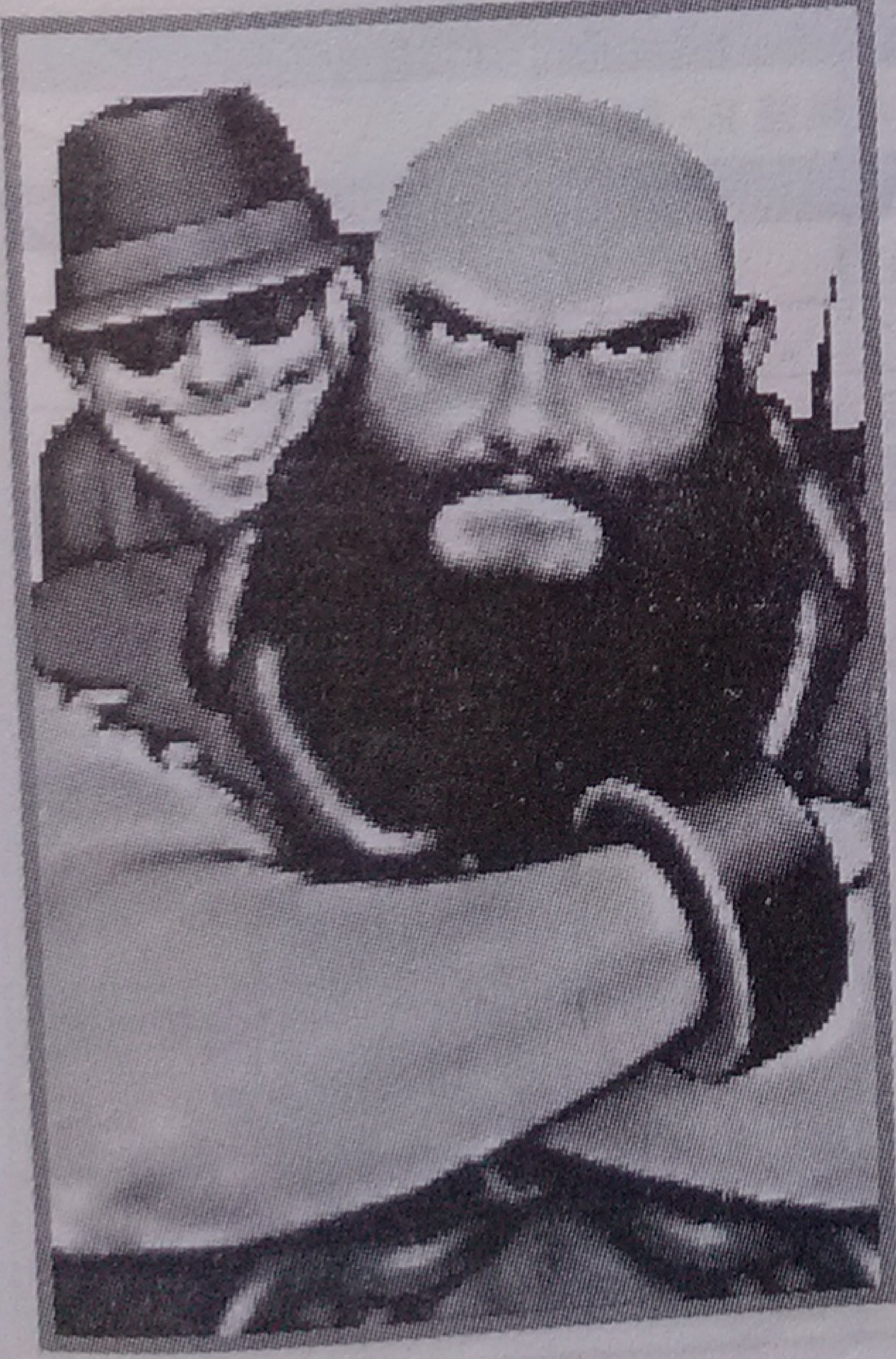
1 是龙白的最基本连续技，要注意的是最后的重当最好不要用弱攻击键使出，在 2 中体崩之后的下蹲强 P 发出的时间要特别注意，之后的超必杀技应该是很简单就能使出的。另外他的第 2 个超必杀技是属于当身投技，除了飞行道具和投技外可以反击所有中段和下段招术。

日文名：藤堂龙白
英文名：RYUHAKU TODO
中文译名：藤堂龙白
登场作品《龙虎之拳系列》

ORIGINAL COMBO
伤害值：7888

体崩→（发动）【近距离站立强 P→远距离站立强 P→体崩】×3→【弱重当→体崩】×2→弱重当→超重当

这套 OC 最后的弱重当和超重当之间的发动时间要相当短才能形成。



特殊技

↘＋强 P

必杀技

铁球大回转	P 连打（PPP 同时按ギャンセル）
铁球粉碎击	←蓄力→＋P
大破坏投	→↘↓↙←→＋P
龙卷疾风斩	→↘↓↙←＋K
疾走飞翔斩	→↓↘＋K
飞翔空裂斩	←↙↓↘→＋K

超级必杀技

铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋P
真！超级龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←＋K

基本连续技

1. 下蹲弱 P→铁球大回转
2. 龙卷疾风斩→下蹲弱 P×2→铁球大暴走

在 1 中按键连打的速度和时机是很重要的，在 2 中龙卷疾风斩击中对手的同时按下蹲弱 P 便可形成连续技。

日文名：チャン・コーハン
英文名：CHANG KOEHAN
中文译名：陈国汉
登场作品《KOF 系列》

ORIGINAL COMBO
伤害值：8708

【站立中 K×2→近距离站立强 P】×2→站立中 K×16→下蹲中 K→下蹲强 K→铁球大暴走

远距离站立强 P 威力相当高，只后的站立中 K 一定要紧贴着对手才能击中 10 下以上。



特殊技	
→+中K/空中↓+中K	
必杀技	
パトリオットサークル	↓↘→+P(3回连续入力)
スティンガー	→↓↘+K・P或K
メコンデルタアタック	PPP同时按・着地时P
メコンデルタエアレイド	↓↙←+P・P
メコンデルタエスケイプ	↓↙←+K・P或K
スカウタージャンプ	KKK同时按
超级必杀技	
テイクノープリズナー	↓↘→↓↘→+P
マインスイーパー	↓↙←↓↙←+P
スティールレイン	↓↘→↓↘→+K

基本连续技

1. 跳攻击→下蹲中K→パトリオットサークル
2. 跳攻击→下蹲中K→テイクノープリズナー

在使用テイクノープリズナー时最好是LV2以上。

日文名:ロレント
英文名:ROLENTO
中文译名:罗兰特

登场作品 《街霸ZERO系列》

ORIGINAL COMBO

下蹲强P×4→下蹲强K→【站立强K→スカウタージャンプ→强P】→【站立强K→スカウタージャンプ→强P→弱P】→【跳中P→弱P】→近距离站立强P2→マインスイーパー

伤害值:7740

スカウタージャンプ与普通技的连接即要快也要准。



特殊技	
→+中K/↘+强K/跳中↓+中K/余跳强P・强P	
必杀技	
百裂脚	K连打
气功拳	←↙↓↘→+P
スピニングバードキック	↓蓄力↑+K
超级必杀技	
气功掌	↓↘→↓↘→+P
凤翼扇	↓↘→↓↘→+K

基本连续技

1. 跳强P→近距离站立强P→强气功拳
2. 跳弱K→下蹲弱P→下蹲弱K→凤翼扇

跳跃攻击后近距离站立强P可以变化成为下蹲弱P或下蹲中P,在紧贴着对手的情况下下蹲弱P和近距离站立强P有CANCEL的可能。如果角色是C模式的话,建议玩者用跳跃强P(强K)→下蹲强P(中K)→LV2凤翼扇→LV1气功掌,这套连续技击完全击中对手可造成差不多8000左右的伤害,出法也相当的简单,推荐使用C模式的玩家使用。

日文名:春丽
英文名:CHUN-LI
中文译名:春丽

登场作品 《霸街系列》

ORIGINAL COMBO

下蹲强P×4→→+强K×9→强スピニングバードキック→下蹲强P→千裂脚→(终了)大跳强K

伤害值:7912

当千裂脚结束时,大跳跃强K的发生一定要快,不然跳跃后会击空。



特殊技

→+中K/前方跳中↓+中K

必杀技	
コイコボールアタック	↓↙←+P
サイコソード(空中可)	→↓↘+P
フェニックスアロー	空中↓↙←+K
スーパーサイキックスルー	←↙↓↘→+P
νサイコリフレクター	→↘↓↙←+K
サイキックテレポート	↓↘→+K

超级必杀技	
※シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
(空中可)	(LV2以上PPPキャンセル可)
クリスタルシュート(空中可)	※后↓↙←+P(蓄力可)
フェニックスファングアロー	空中↓↘→↓↘→+K

基本连续技

1. 跳中K→下蹲弱P→下蹲弱K→强サイコソード
2. スーパーサイキックスルー→前方跳空中シャイニングクリスタルビット

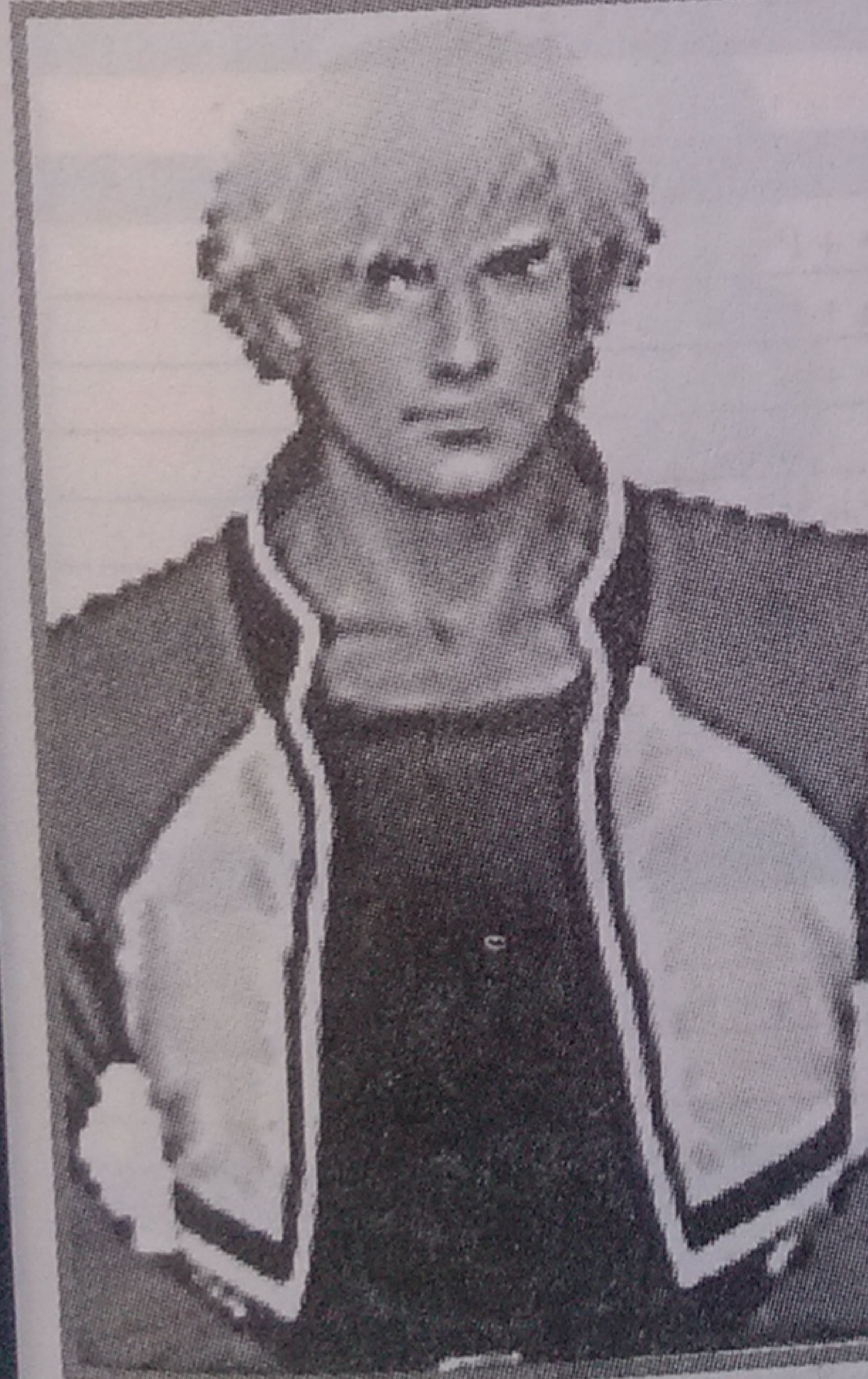
日文名: 麻宫 アテナ
英文名: ATHENA ASAMIY
中文译名: 麻宫 雅典娜
登场作品 《KOF系列》

ORIGINAL COMBO

下蹲弱K→强サイコソード→(大跳发动)【强K×2→中K】→【大跳强P×3】→强サイコソンド×3→シャイニングクリスタルビット

伤害值:6969

对手下落时要用大跳跃必杀技才能形成追击。



特殊技

→+中K

必杀技	
烈风拳	↓↘→+弱或中P
ダブル烈风拳	↓↘→+强P
ライジングタックル	↓蓄力↑+P
ハードエッジ	↓↙←+P
キイジラン・Type(ダンク)	↓↙←+弱K
キイジラン・Type(セーブ)	↓↙←+中K
レイジラン・Type(シフト)	↓↙←+强K
※真空投	摇杆1圈+P(PPP同时按キャンセル)
罗刹	※后PPP蓄力离开
クラックカウンター	↓↘→+K

超级必杀技	
レイジングストーム	↓↘→↓↘→+P(LV3蓄力可)
シャインナックル	↓↘→↓↘→+K
デッドリーレイブ・ネオ	→↘↓↙←→+弱K・弱P・弱P・弱K・弱K・中P・中K・强P・强K・↓↙←+强P

基本连续技

1. 跳强K→下蹲中K→强ハードエッジ or シャインナックル
2. 下蹲弱K×1~2→下蹲中K→シャインナックル

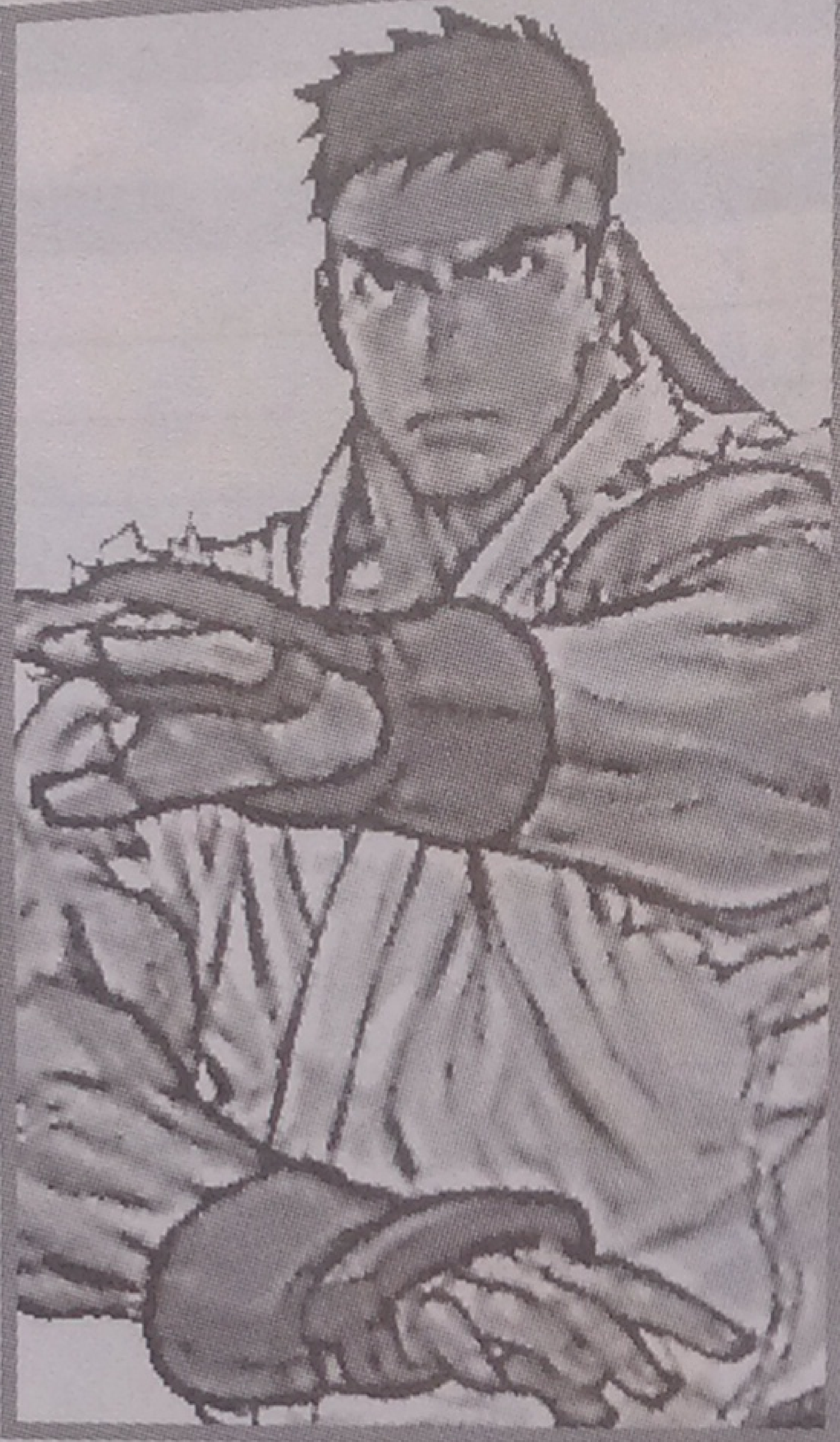
日文名: ロック・ハワード
英文名: ROCK HOWARD
中文译名: 洛克・霍华德
登场作品 《狼之印迹》

ORIGINAL COMBO

【下蹲强P→中ハードエッジ】×3→【下蹲强P→中ライジングタックル】→弱ライジングタックル→レイジングストーム

伤害值:7156

在紧贴对手时下蹲强P击打次数可以增加到6至7次。



特殊技

→+中P/→+强P/→+中K

必杀技	
波动拳	↓↘→+P
灼热波动拳	←↙↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚(空中可)	↓↙←+K

超级必杀技	
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←+K
真·升龙拳(LV3专用)	↓↘→↓↘+K

基本连续技

1. 下蹲弱K→下蹲强P→波动拳
2. 跳中K→下蹲中P→下蹲中K→真空波动拳

下面这两套连续技是隆的最基础连续技，如果隆在逆向击中对手那么还可以立刻用下蹲强P连接LV3或MAX的真空龙卷旋风脚。要注意本作中真升龙拳的性能与前作有很大的差异。

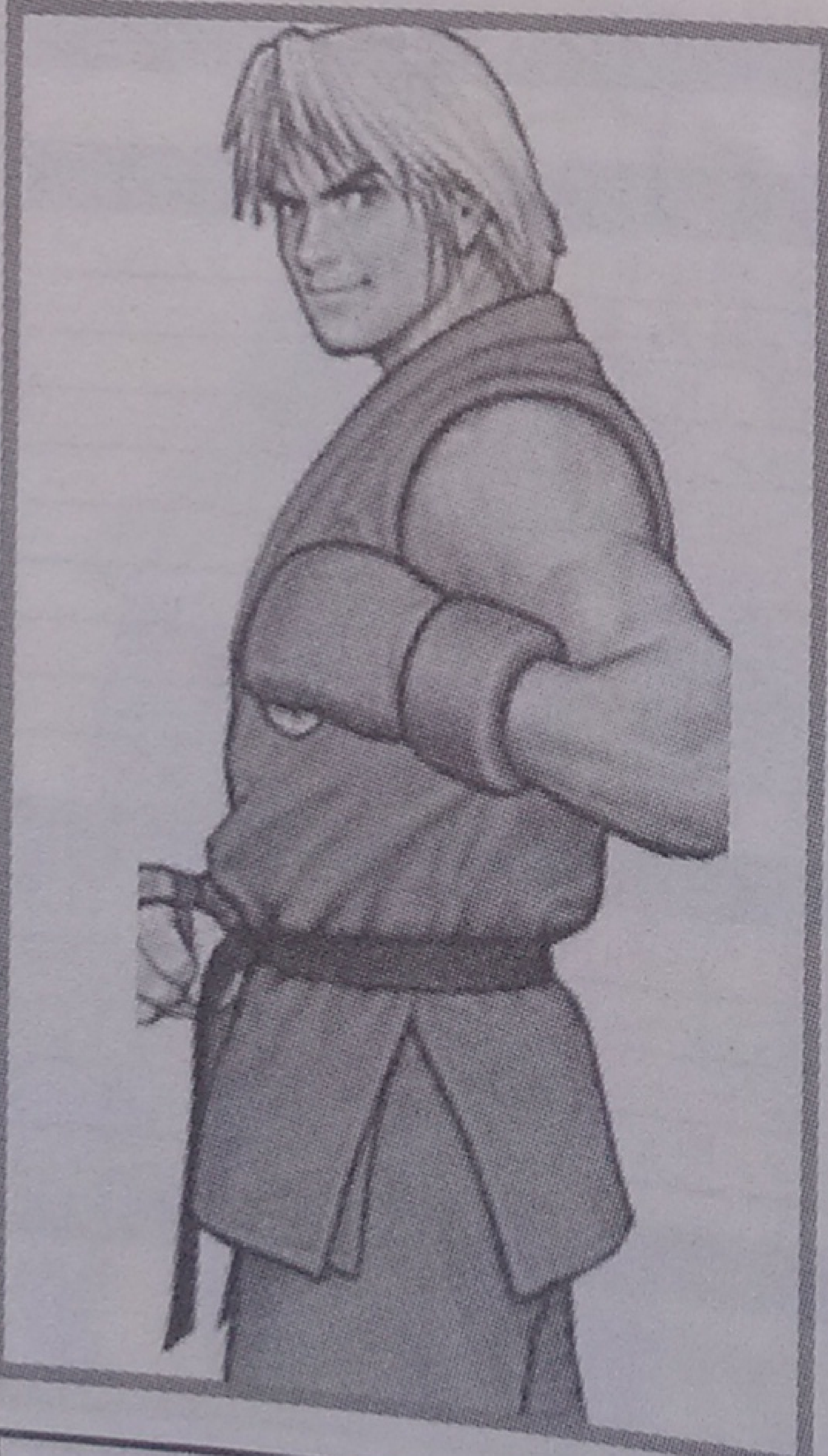
日文名:リュウ
英文名:RYU
中文译名:隆
登场作品 《街霸系列》

ORIGINAL COMBO

强升龙拳→(→+强P)→【强升龙拳→(→+中K)】×5→【强升龙拳→近距离站立强P】→真空波动拳

伤害值:8176

隆的OC与《霸街ZERO 2》中的使用方法大致相同，只是多子最后追加的LV1真空波动拳。



特殊技

→+中K/→+强K

必杀技	
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚(空中可)	↓↘→+K
龙闪脚	←↓↙+K
前方转身	↓↙←+P
※铊落蹴	←↙↓↘→+弱K
※镰切蹴	←↙↓↘→+中K
※大外回蹴	←↙↓↘→+强K
稻妻割	※后K按住

超级必杀技	
升龙裂破	↓↘→↓↘+P
神龙拳	↓↘→↓↘+K连打
疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←+K

基本连续技

1. 下蹲弱K→近距离站立强P→铊落蹴或大外回蹴
2. 下蹲弱K×2→升龙裂破

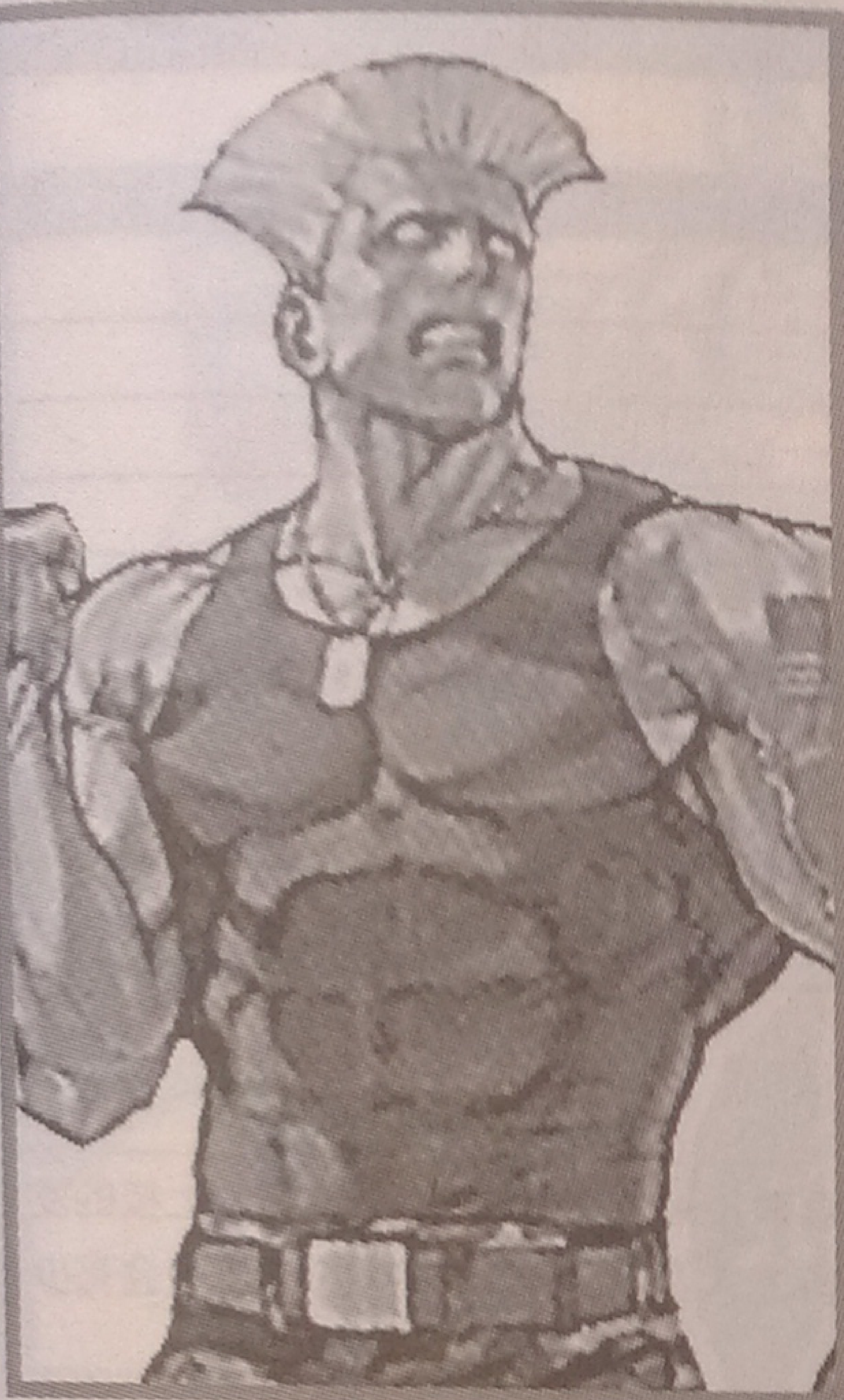
日文名:ケン
英文名:KEN
中文译名:肯
登场作品 《街霸系列》

ORIGINAL COMBO

【弱升龙拳→(弱前方转身)】×6→【弱升龙拳→近距离站立强K】→神龙拳

伤害值:7920

使用对空技发动OC后还可以CANCEL弱前方转身，如对手在版边连续技中夹杂弱升龙拳有很强的威力。



特殊技

→+强 P/←或→+弱 K/←+中 K/→+中 K

必杀技

ソニックブーム	←蓄力→+P
サマーソルトキック	↓蓄力↑+K

超级必杀技

トータルワイプアウト	←蓄力→←→+K
サマーソルトストライク	↙蓄力↘↙↗+K
ソニックハリケーン(LV3 专用)	←蓄力→←→+P

基本连续技

1. 跳强 P→下蹲弱 P×2→强サマーソルトキック
2. 下蹲强 P→各种超级必杀技

除了以上两套连续技外，古烈的经典 4 连击依然存在，要注意的是在 2 中超必杀技发动前对手有使用前方转身的可能，但是由于古烈必杀技的特性依然可以击中对手。不过难点在于古烈必杀技的输入比较复杂，所以如果是用手柄来玩的人要多加进行超必杀技指令输入练习才能很好的掌握。古烈的战法是以防守为主，过度的进攻反而对己方不利。

日文名：ガイル
英文名：GUILE
中文译名：古烈

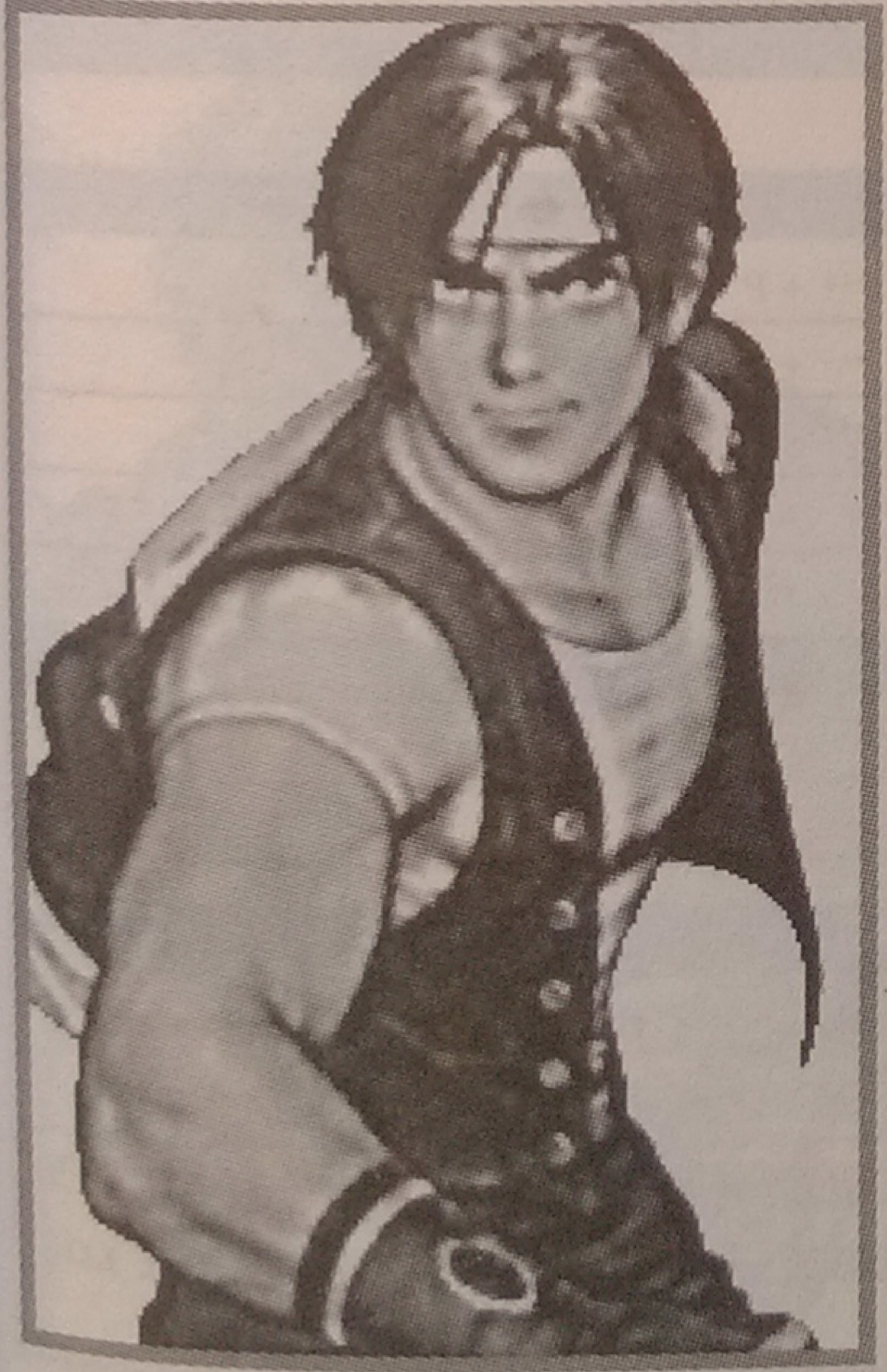
登场作品 《街霸系列》

ORIGINAL COMBO

近距离站立强 K×2→远距离站立强 K×6→→+中 K×13→トータルワイプアウト

伤害值：7004

这是连打重视型的 OC 连击技，只要掌握好最后 LV1 トータルワイプアウト的发动时机就可以了。



特殊技

→+强 P/→+中 K/↘+强 K/跳中↓+强 P

必杀技

百式・鬼烧	→↓↘+P
贰百拾贰式・琴月阳	→↘↓↙←+K
R. E. D. Kick	←↓↙+K
百拾四式荒咬	↓↘→+弱或中 P
百贰拾八式・九伤	荒咬后↓↘→+P
百贰拾七式・八锖	荒咬后→↘↓↙←+P 或荒咬→九伤后 P
百贰拾五式・七濑	荒咬→八锖或荒咬→九伤后 K
外式・砌穿	荒咬→八锖后 P
百拾五式・毒咬	↓↘→+强 P
四百壹式・罪咏	毒咬后→↘↓↙←+P
四百壹式・罚咏	罪咏后→+P
百壹式・胧车	→↓↘+K
七拾五式 改	↓↘→+K・K

超级必杀技

里百八式・大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+P(蓄力可)
最终决战奥义“无式”	↓↘→↓↘→+P

基本连续技

1. 跳强 P→下蹲强 P→毒咬→罪咏→罚咏
2. 下蹲弱 K×2→下蹲中 P→七拾五式改→LV3 大蛇雉

日文名：草雉 京
英文名：KYO KUSANAGI
中文译名：草雉 京

登场作品 《KOF 系列》

ORIGINAL COMBO

【中鬼烧→（↘+强 K)】×6→【中鬼烧→（近距离站立强 K)】→【站立强 P→强七拾五式 改】→(终了)强胧车

伤害值：7986

属于多段打击型的 OC，即使被对手防御也会有防御破坏的可能。



特殊技	
→+中P/→+中K/跳中←+弱K	
必杀技	
百八式·暗切	↓↘→+P
百式·鬼烧	→↓↘+P
百式拾七式·葵花	↓↙←+P(3回连续入力)
贰百拾贰式·琴月阴	→↘↓↙←+K
屑风	→↘↓↙←→+P
超级必杀技	
里百八式·八酒杯	↓↙←↙↓↘→+P(蓄力可)
禁千贰百拾壹式·八稚女	↓↘→↘↓↙←+P

基本连续技

1. 下蹲弱K×3→葵花或八稚女
2. 跳强K→站立中P→→+中P→葵花

在1中下段起始技击中确认后在使用必杀技或超必杀技，在2中地上技的发动无论是中P或者是强P其伤害值没有太大变化，不过气槽的增加量会有少许的不同。

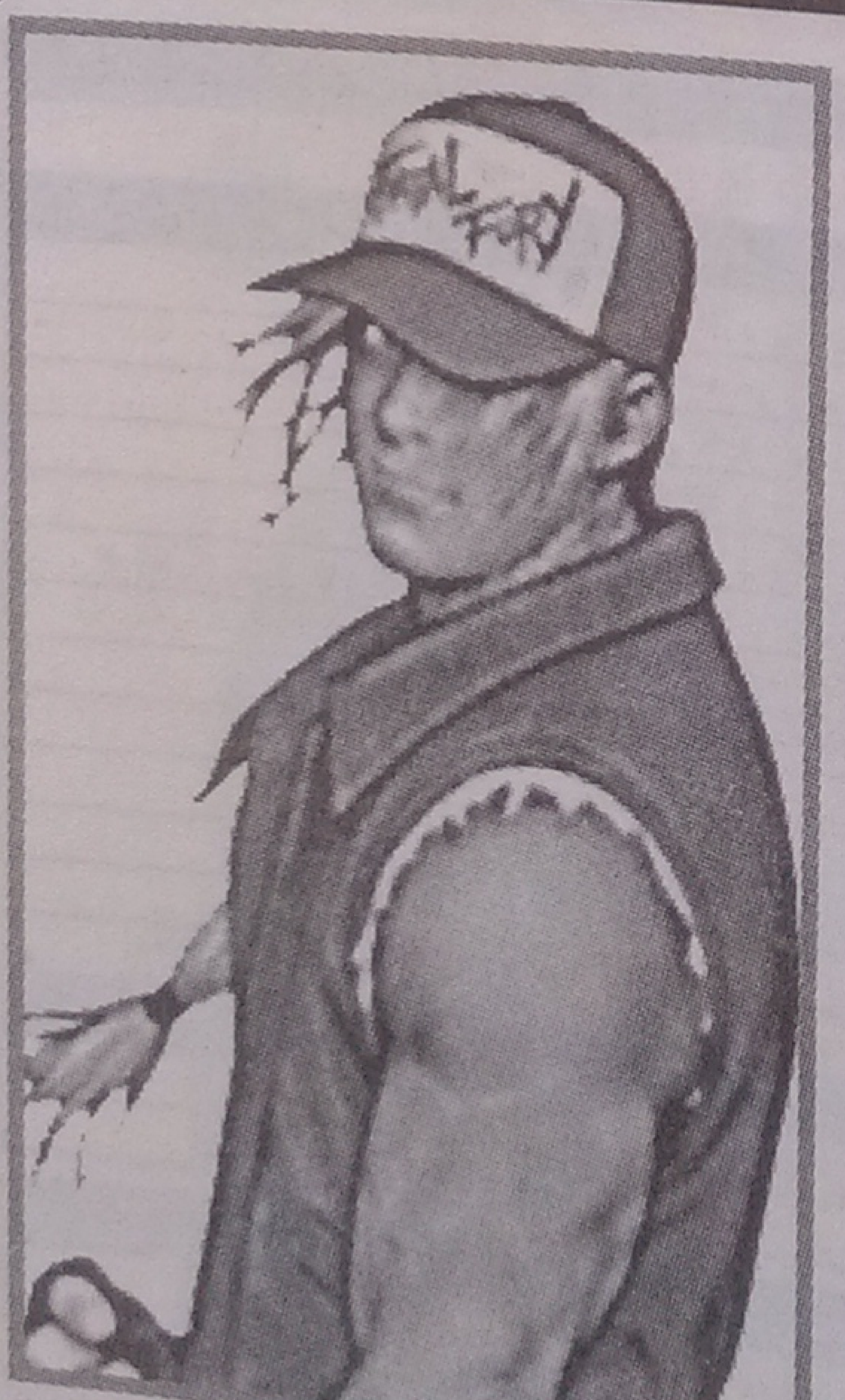
日文名:八神 庵
英文名:IORI YAGAMI
中文译名:八神 庵
登场作品 《KOF系列》

ORIGINAL COMBO

【弱鬼烧→(下蹲强K)】→【弱鬼烧→下蹲强P→(回入)】×4→【弱鬼烧→下蹲强P】→八稚女

伤害值:7604

如果将最后的八稚女改为八酒杯，那么还会制造出下一套连续技的机会。



特殊技	
↘+强P	
必杀技	
パワーウェイブ	↓↘→+P
バーンナックル	↓↙←+P
ライジングタックル	↓蓄力↑+P
クラックシュート	↓↙←+K
パワーダンク	→↓↘+K
超级必杀技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+P
バスターウルフ	↓↘→↓↘→+K

基本连续技

1. 下蹲弱K×2→远距离站立弱K→パワーゲイザー
2. 跳强P→近距离站立强P→バスターウルフ→强ライジングタックル

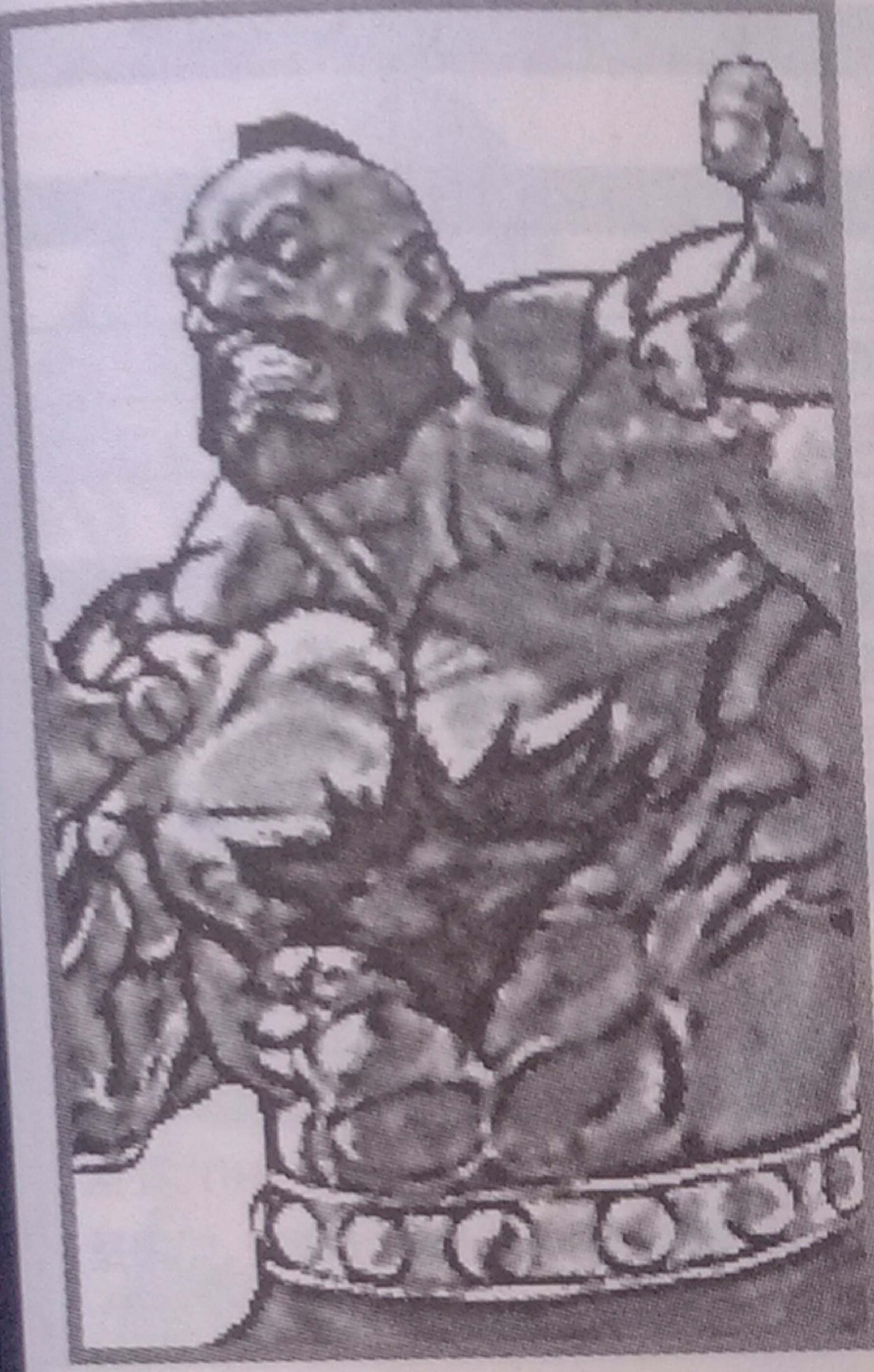
1中的连续技与前作相同，都是与站立远距离弱K连接超必杀技，在2中强ライジングタックル一定要在版边才能形成追击。由于特瑞的招术比他在KOF中要少，所以有些连续技不能成立。

日文名:テリー·ボガード
英文名:TERRY BOGARD
中文译名:特瑞·博加德
登场作品 《饿狼系列》

ORIGINAL COMBO

下蹲强K→中バーンナックル→【下蹲强P→强バーンナックル】×2→弱バーンナックル→强ライジングタックル→下蹲弱P→强ライジングタックル(终了)→强ライジングタックル→バスターウルフ→强ライジングタックル

伤害值:8546



特殊技	
↙+中K/↙+强K/跳中↓+弱或中K/途跳中↓+强P/垂直跳中↑+中或强P	
必杀技	
ダブルラリアット	PPP同时按
クイックダブルラリアット	KKK同时按
バニシングフラット	→↓↘+P
スクリューパイルドライバー	摇杆1圈+P
アトミックスープレックス	(接近对手)摇杆1圈+K
フライングパワーボム	摇杆1圈+K
超级必杀技	
ファイナルアトミックバスター	摇杆2圈+P
エリアルロシアンスラム	↓↘→↓↘→+K

基本连续技

1. 余跳中↓+强P→下蹲弱K→クイックダブルラリアット
2. 跳中↓+强P→↙+中K→バニシングフラット

除了上面的连续技外，还有跳跃中↓+强P→站立中K→ファイナルアトミックバスター，虽然不是连续技，但有相当高的机会能击中对手。

日文名：ザンギエフ
英文名：ZANGIEF
中文译名：桑吉尔夫
登场作品《街霸系列》

ORIGINAL COMBO
伤害值：8500

↘+强K→【站立强P→强バニシングフラット】→【站立强P×2】×2→【站立强P→ダブルラリアット】→エリアルロシアンスラム

这是バニシングフラット和ダブルラリアット的连环运用。



特殊技	
跳中↓+强P/跳中↓+K	
必杀技	
ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
ヨガテレポート(空中可)	→↓↘(←↓↙)+PPP(KKK)同时按
超级必杀技	
ヨガストリーム	↓↘→↓↘→+P
ヨガボルケイノ	↓↘→↓↘→+K
ウガテンペスト(LV3专用)	→↘↓↙←→↘↓↙←+P

基本连续技

1. ←+强K→ヨガフレイム
2. 下蹲中P×2→ヨガストリーム

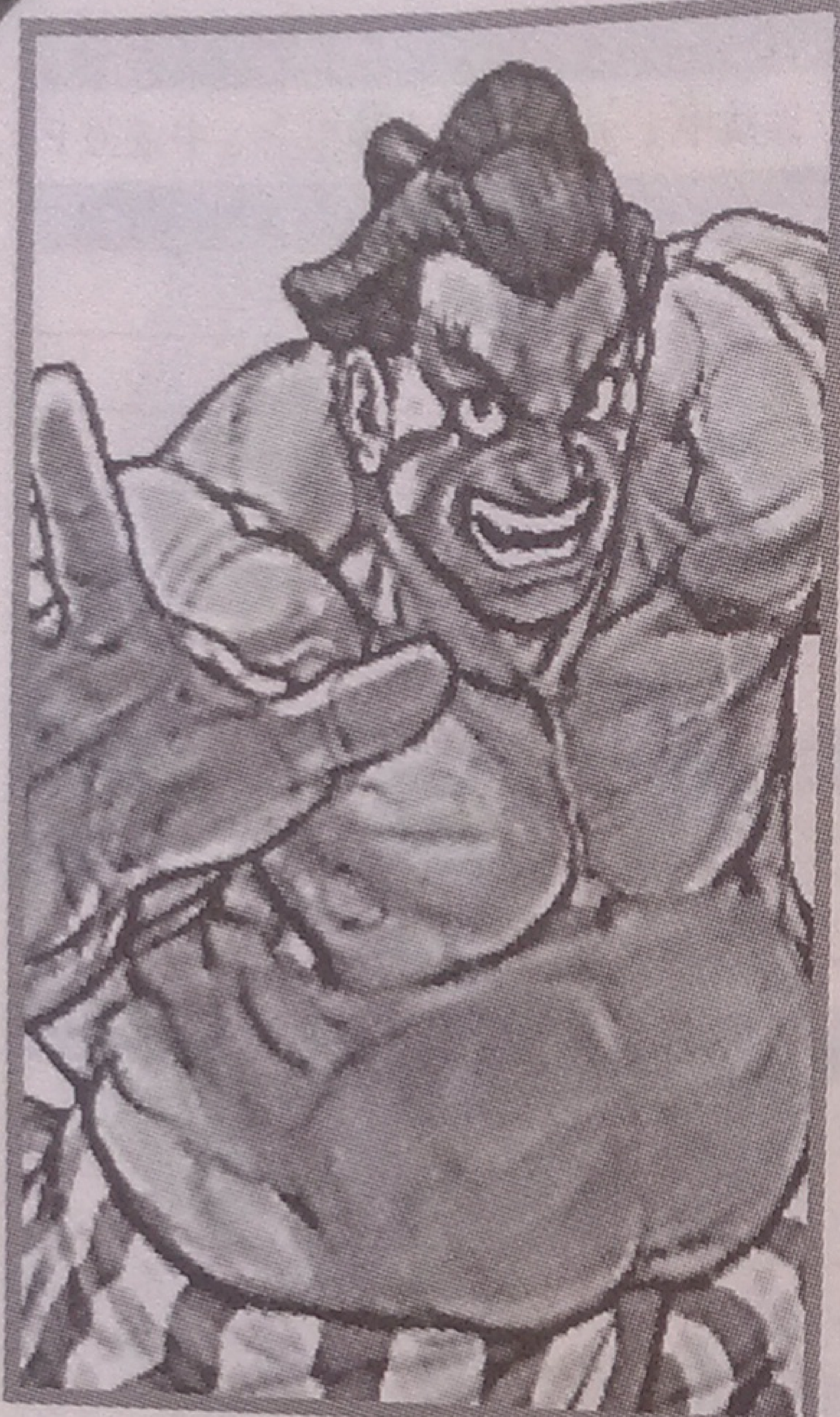
在2中下蹲中P一定要形成目押才能完成这套连续技，要注意达尔锡姆的通常技属于远距离，在普通状态下(远距离攻击)是不能形成连续技的，一定要接近对手后用中攻击才能使连续技成立。

日文名：ダルシム
英文名：DHALSIM
中文译名：达尔锡姆
登场作品《街霸系列》

ORIGINAL COMBO
伤害值：7708

下蹲强P×3→下蹲弱K×35→下蹲强K→ヨガボルケイノ

由于达尔锡姆普通技的特殊性，所以一定要接近对手后使用连续的连攻击才能形成OC，要注意连续弱攻击中一定不能有失误，不然会影响OC的伤害值。



特殊技

→+强 K

必杀技	
百裂张手	P 连打
超级头突	←蓄力→+P
超级百贯落	↓蓄力↑+K
大银杏投	摇杆 1 圈 +P
超级必杀技	
鬼无双	←蓄力→←→+P
大蛇碎(LV3 专用)	摇杆 2 圈 +P

基本连续技

1. 站立中 P→下蹲弱 P→强超级头突
2. 跳强 K→站立强 P→鬼无双

在实战中多用 1 中的连续技，其中强超级头突也可以变换成其它的超必杀技(LV3 专用的大蛇碎除外)。在 2 中跳跃强 K 后站立强 P 一般是击打 2HIT,在第 1HIT 击中对手时立即输入超必杀技鬼无双的指令，便能使连续技成立。如果是 2HIT,那么超必杀技便不能击中对手。

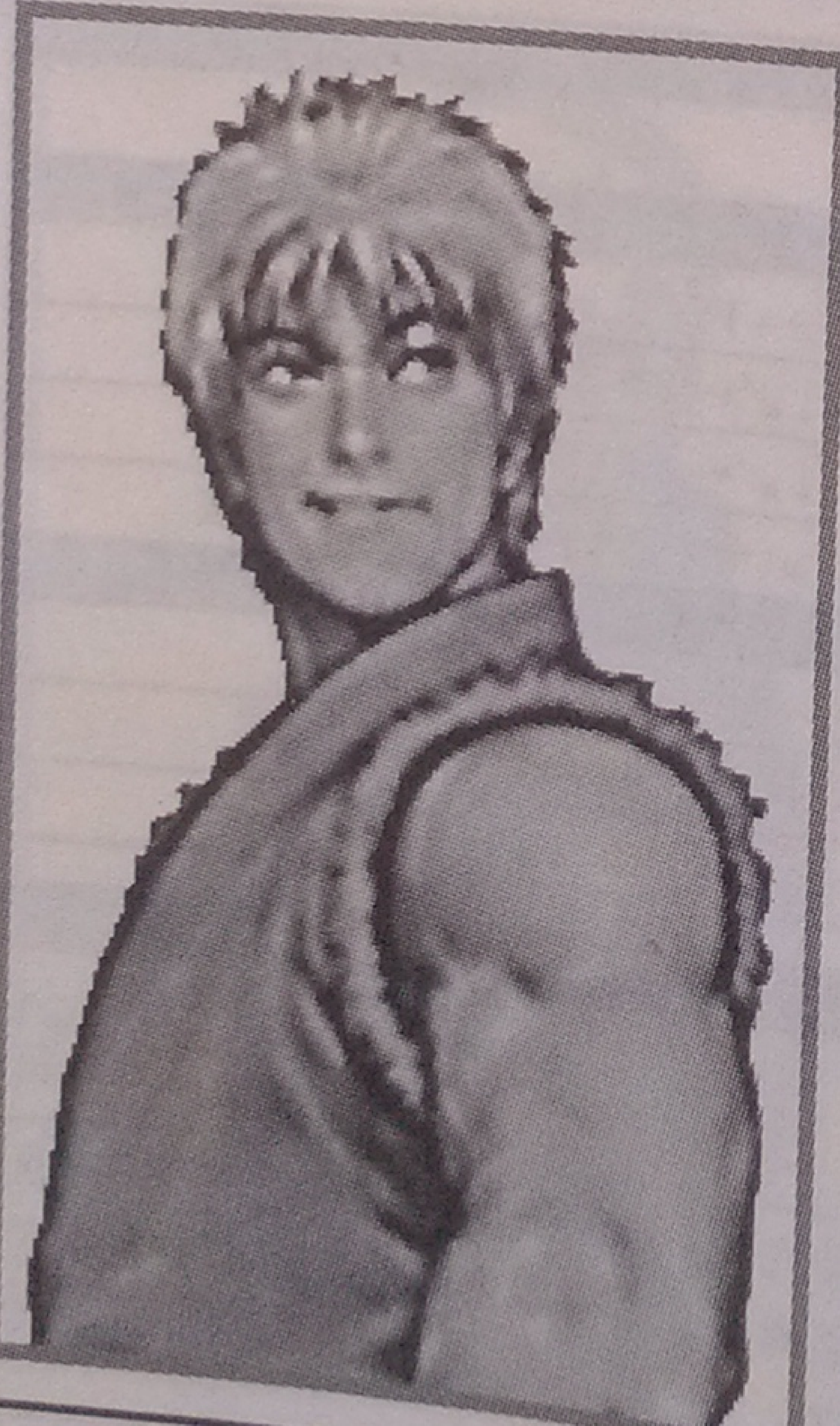
日文名:E. 本田
英文名:E. HONDA
中文译名:E. 本田
登场作品《街霸系列》

ORIGINAL COMBO

站立强 P×3→下蹲强 P→强百裂张手→强スーパー头突×2→站立强 P→站立强 P×2→鬼无双

伤害值:7098

在 OC 中强百裂张手发动时要进行蓄力，最后站立强 P×2 可以令 HIT 打满再使用 LV1 的鬼无双。



特殊技

→+中 P

必杀技	
虎煌拳(空中可)	
虎咆	↓↘→+P
暂烈拳	→↓↘+P
飞燕疾风脚	→←→+P
极限流连舞拳	↙蓄力→+K
猛虎雷神刹	→↘↓↙←+P
超级必杀技	←↓↙+P
霸王翔吼拳	
龙虎乱舞	→←↙↓↘→+P
天地霸煌拳(LV3 专用)	↓↘→↘↓↙←+P
	↓↘→↓↘→+P

基本连续技

1. 近距离站立中 P→极限流连舞拳→前方大跳强 K
2. 下蹲弱 K→下蹲强 P→龙虎乱舞

在 2 中一定要确认击中对手后再发动龙虎乱舞，不然会出现指令错误。

日文名:リョウ·サカザキ
英文名:SAKAZAKI RYO
中文译名:坂崎 良
登场作品《龙虎之拳系列》

ORIGINAL COMBO

【强虎咆→下蹲强 P→(前方转身)】×3→下蹲强 P→强暂烈拳→龙虎乱舞

伤害值:8292

难度相当高的 OC，前方转身后要以最快的速度输入强虎咆指令，最后的龙虎乱舞发动有很长的准备时间。



特殊技	
→+中K	
必杀技	
花蝶扇	↓↘→+P
ムササビ之舞	↓蓄力↑+P或空中↓↙←+P
龙炎舞	↓↙←+P
必杀忍蜂	←↙↓↘→+K
阳炎之舞	↓蓄力↑+K
超级必杀技	
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+K
水鸟之舞	↓↘→↓↘→+P
不知火流奥义 红朱雀	空中↓↙←↓↙←+P

基本连续技

1. 下蹲弱K→近距离站立弱K→下蹲强K
2. 跳强K→下蹲弱K×1～2→超必杀忍蜂

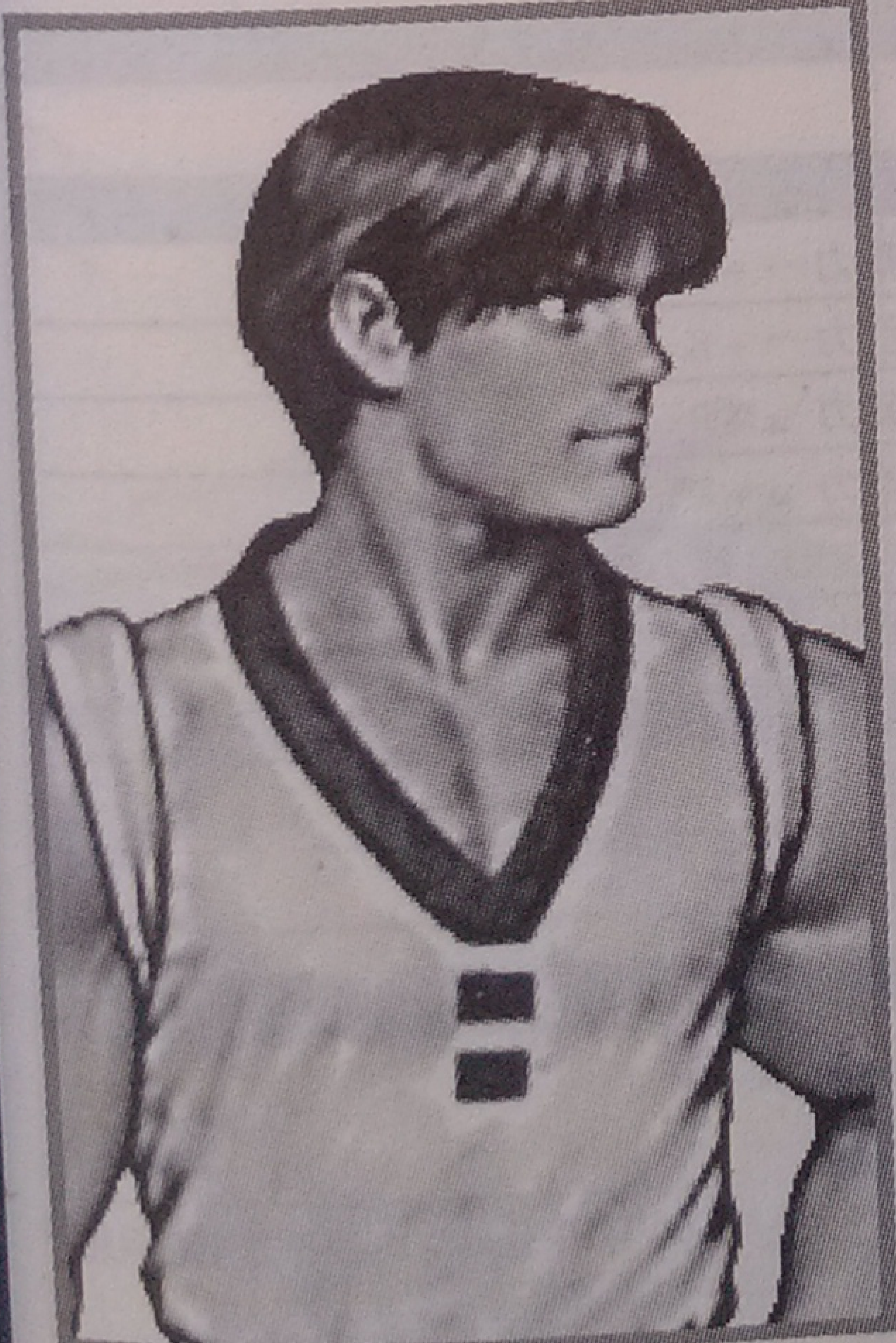
在1中也可以使用下蹲强K后CANCEL超必杀忍蜂，另外跳跃击中对手后可立即使用不知火流奥义 红朱雀，这样也可以形成简易连续技。

日文名：不知火 舞
英文名：MAI SHIRANUI
中文译名：不知火 舞
登场作品《饿狼系列》

ORIGINAL COMBO 伤害值：7524

站立强K×8→下蹲中K×12→下蹲强P→超必杀忍蜂

站立强K(多段)击中对手后立刻连接下蹲中K，这个连接的时间要相当短，最后下蹲强P与多段下蹲中K的连接也是比较难掌握的。



特殊技	
→+强K/远距离强K、→强K、强霸气脚后强K～按强K以外的键	
必杀技	
半月斩	↓↙←+K
飞翔脚	空中↓↘→+K
飞燕斩	↓蓄力↑+K
霸气脚	↓↓+K
流星落	←蓄力→+K
空砂尘	↓蓄力↑+P
超级必杀技	
凤凰脚	↓↙←↙→+K
凤凰天舞脚	空中↓↘→↘↓↙←+K
凤凰飞天脚	↓↘→↓↘→+K

基本连续技

1. 下蹲弱K→下蹲强P→下蹲中K→凤凰脚
2. 下蹲弱K×3→空砂尘

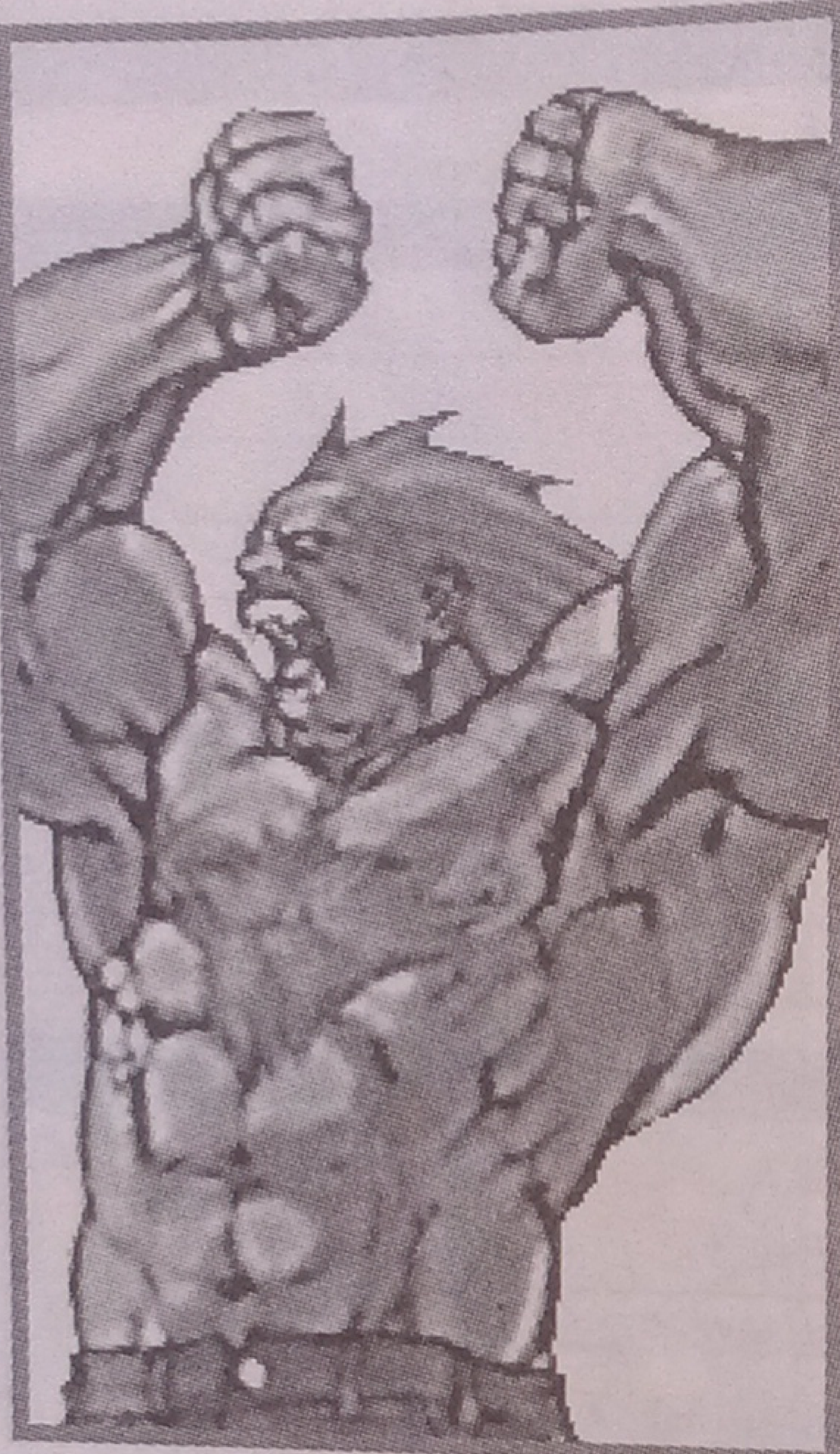
1中的连续技与隆的连续技十分相似，出招手法和时机也与隆大致相同。

日文名：キム・カッファン
英文名：KIM KAPHWAN
中文译名：金家藩
登场作品《饿狼系列》

ORIGINAL COMBO 伤害值：7148

下蹲中K→霸气脚→站立强K×7→下蹲中K→弱半月斩→中半月斩×2→凤凰脚

站立强K的伤害度很高，由于出招比较慢，所以要用霸气脚和下蹲中K进行连接。



特殊技

近距离←或→+中P/↘+强P

必杀技

エレクトリックサンダー	P连打
ローリングアタック	←蓄力→+P
バックステップローリング	←蓄力→+K
バーチカルローリング	↓蓄力↑+K
サプライズフォワード	→+KKK同时按
サプライズバック	←+KKK同时按

超级必杀技

ダイレクトライトニング	←蓄力→←→+P
シャウトオブアース	↙蓄力↘↙↗+P连打
グランドシェイブローリング	←蓄力→←→+K(蓄力可)

基本连续技

1. 下蹲弱K×2→强ローリングアタック
2. 跳中K→下蹲弱P→エレクトリックサンダー

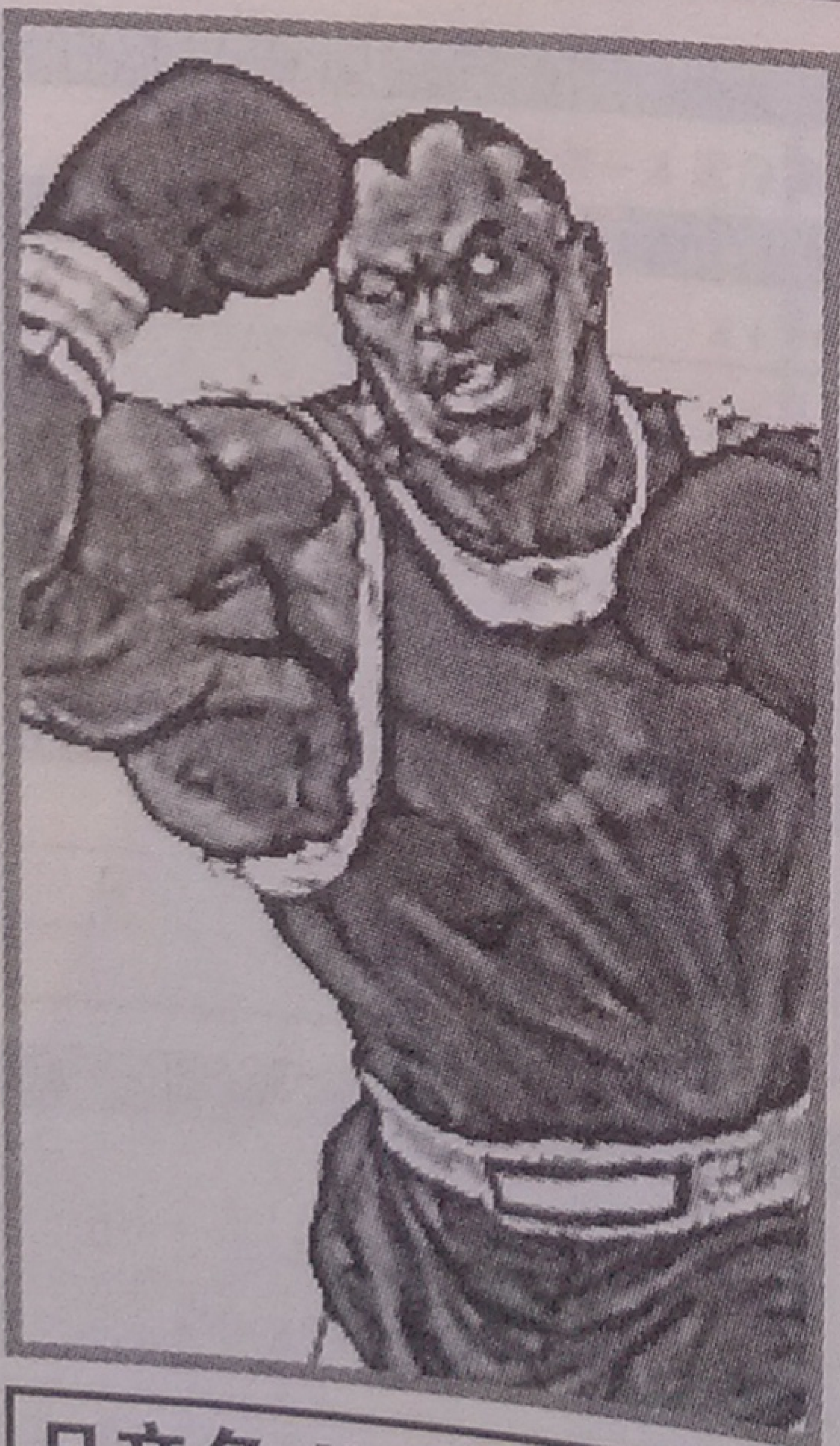
2中的连续技是实战中应用最为广泛的。

日文名:ブランカ
英文名:BLANKA
中文译名:布兰卡
登场作品《街霸系列》

ORIGINAL COMBO
伤害值:6700

站立强P×2→↘+强P→站立强P→(下蹲弱P)→【大跳强P×3】→【大跳→强P×2】→【跳强P×3】→ダイレクトライトニング

开始的站立强P的击打数如能在3以上,伤害度会上升很多。



特殊技

无

必杀技

ダッシュストレート	←蓄力→+P
ダッシュアパー	←蓄力→+K
ダッシュグランドストレート	←蓄力↘+P
ダッシュグランドアッパー	←蓄力↘+K
ダーンパンチ	PPP(KKK)蓄力离开
バッファローヘッドバット	↓蓄力↑+P

超级必杀技

クレイジーバッファロー	←蓄力→←→+P
ギガトンブロー(LV3专用)	←蓄力→←→+K

基本连续技

1. 跳强P→下蹲中P→ダッシュグランドストレート
2. 下蹲弱P×3→クレイジーバッファロー

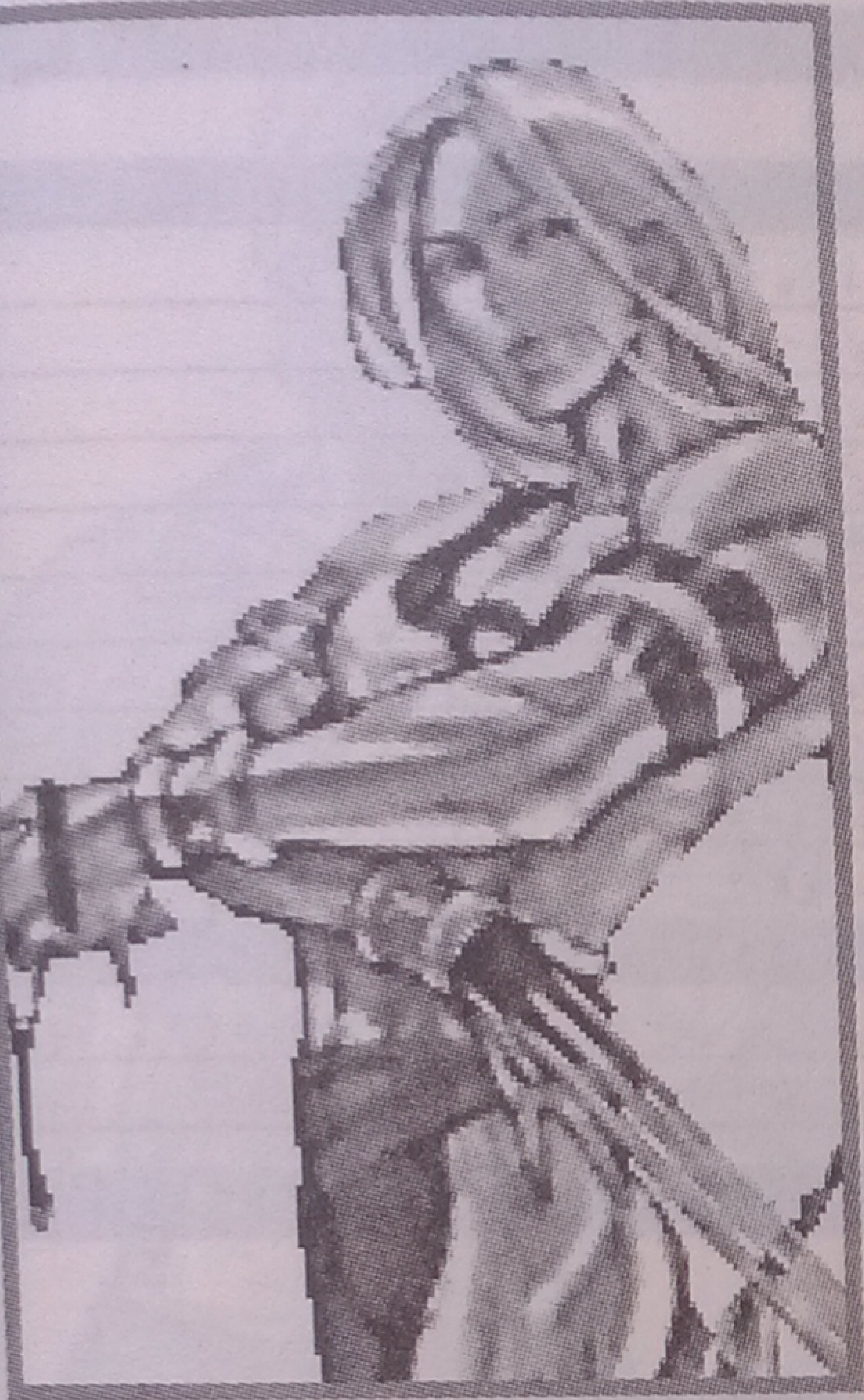
在2中下蹲弱P如果是贴近对手的场合,还可以目押下蹲中P,只后再使用超必杀技,伤害度会更高。

日文名:M.バイソン
英文名:M.BISON
中文译名:M.拜森
登场作品《街霸系列》

ORIGINAL COMBO
伤害值:7440

近距离站立强K→远距离站立强K×2→弱ダッシュグランドストレート→近距离站立强P→强ダッシュアッパー×4→【跳弱P×4】→クレイジーバッファロー

也可以用近距离站立强K→强ダッシュアッパー→超必杀技对付身材较高的角色。



特殊技	
→中K/→+强K	
必杀技	
ローリングクリスタルフラッシュ	←蓄力→+P
スカイハイクロー	↓蓄力↑+P・壁反转后P
フライングバルセロナアタック	↓蓄力↑+K・壁反转后P
イズナドロップ	↓蓄力↑+K・壁反转后接近对手↑以外+P
スカーレットテラー	↙蓄力→+K
バックスラッシュ	PPP同时按
ショートバックスラッシュ	KKK同时按
超级必杀技	
フライングバルセロナスペシャル	↙蓄力↘↙↗+K・壁反转后P
ローリングイズナドロップ	↙蓄力↘↙↗+K・壁反转后接近对手↑以外+P
スカーレットミラージュ	←蓄力→←→+K
レッドインパクト(LV3专用)	(ツメ时)←蓄力→←→+P

基本连续技

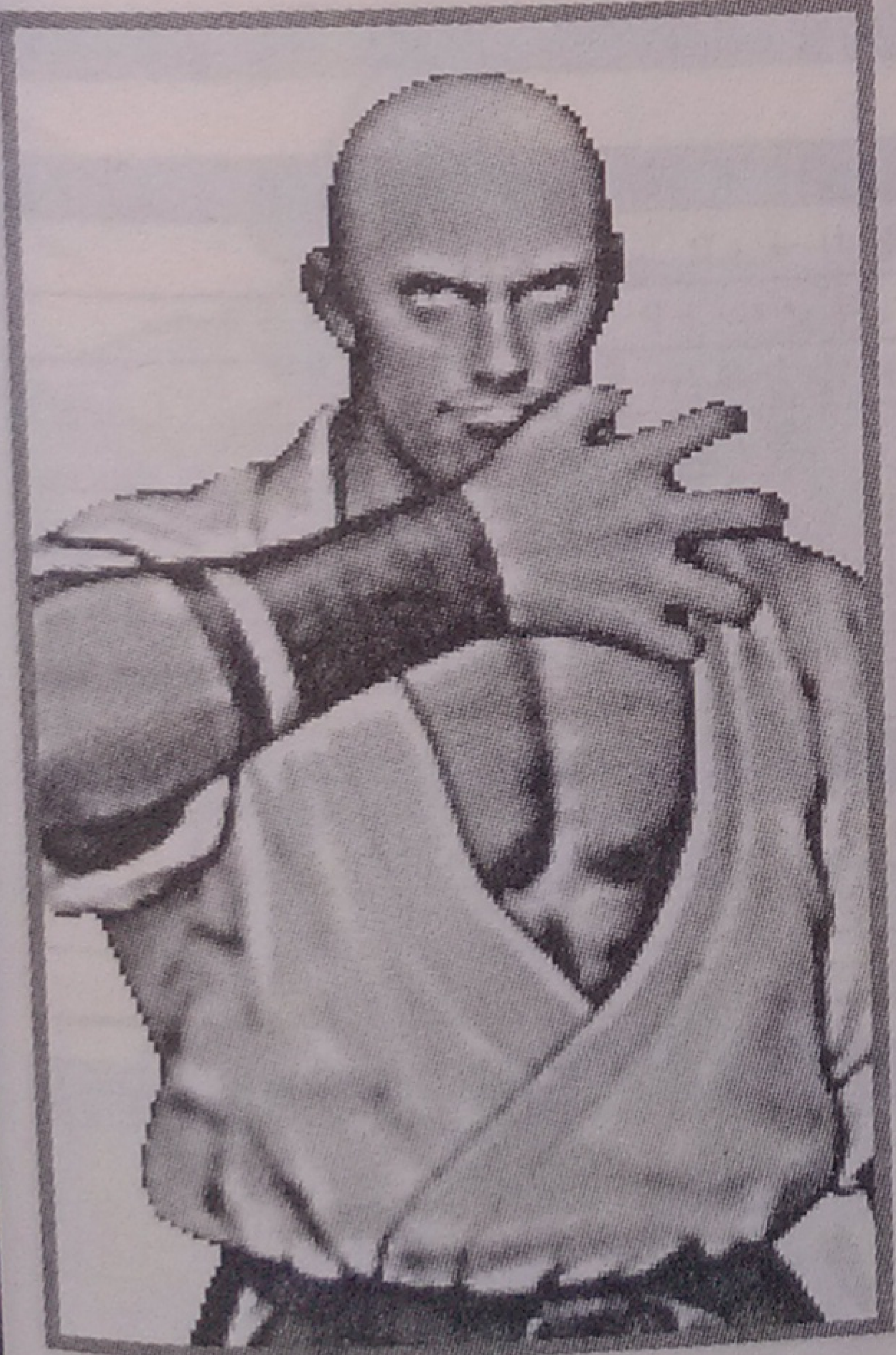
1. 跳攻击→下蹲弱P→ローリングクリスタルフラッシュ
2. 下蹲中P→レッドインパクト

日文名:バルログ
英文名:BALROG
中文译名:巴洛克
登场作品《街霸系列》

ORIGINAL COMBO
伤害值:5700

下蹲强K→站立弱P→【大跳强P×3→弱P】→【大跳强K→弱P×2】→【大跳弱P×2】→【跳弱P×3】×2→【大跳弱P×2】→【跳弱P×3】×2→スカーレットミラージュ

站立弱P后要快速大跳跃才能使OC成立。



特殊技	
→+强P	
必杀技	
烈风拳	↓↘→+弱或中P
ダブル烈风拳	↓↘→+强P
疾风拳	空中↓↙←+P
上段当身投	→↘↓↙←+弱P
中段当身投	→↘↓↙←+中P
下段当身投	→↘↓↙←+强P
邪影拳	→↘↓↙←+K
超级必杀技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+P
デッドリーレイブ(LV3专用)	→↘↓↙←→+弱K・弱P・弱P・弱K・弱K・中P・中K・强P・强K・↓↙←+强P

基本连续技

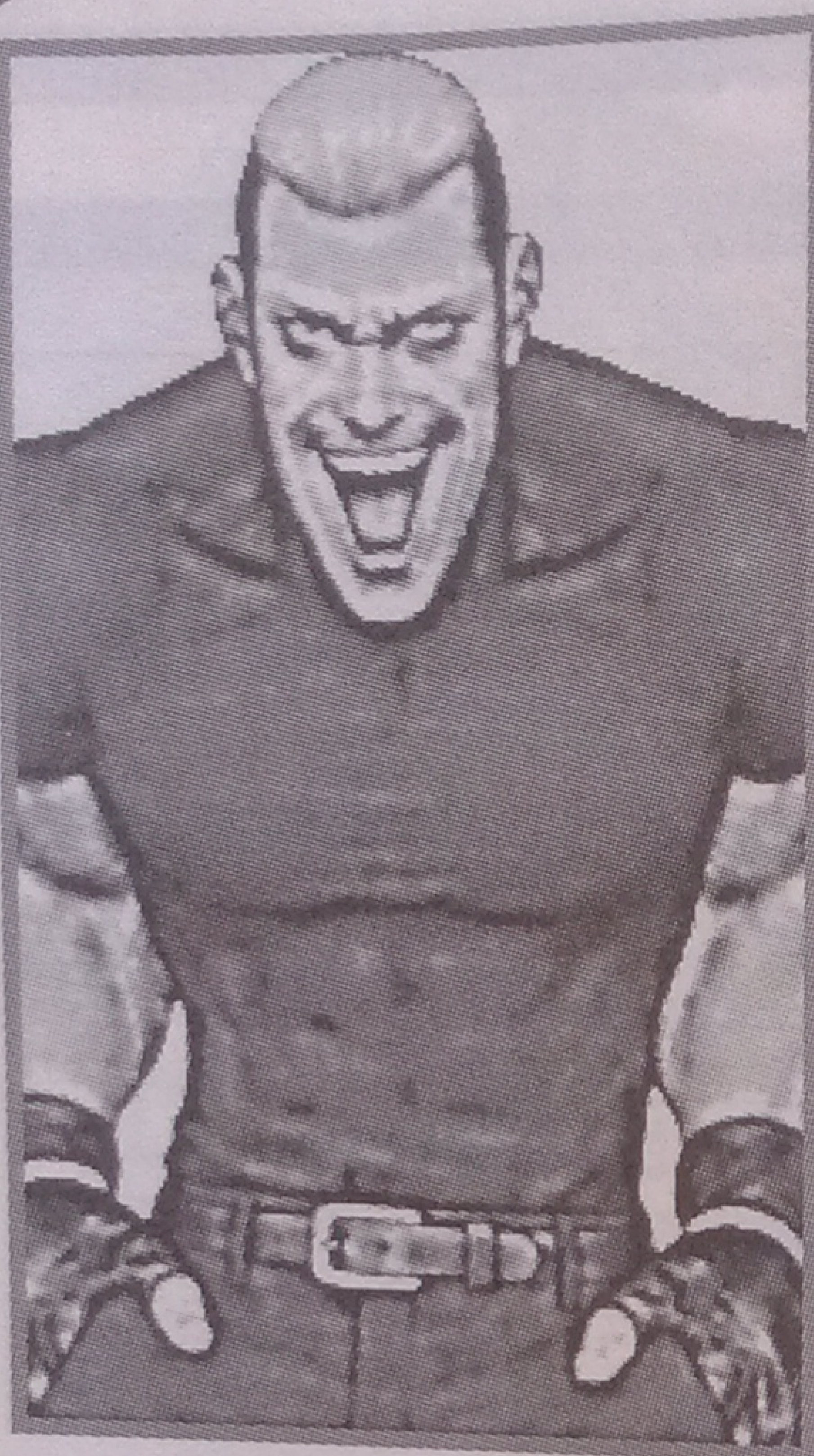
1. 下蹲弱K→近距离站立强P→弱邪影拳
2. 下蹲弱K→下蹲弱P→下蹲中K→デッドリーバレイブ(9HIT)→近距离站立强P→弱邪影拳

日文名:ギース・ハワード
英文名:GEESE HOWARD
中文译名:吉斯・霍华德
登场作品《饿狼系列》

ORIGINAL COMBO
伤害值:7956

【下蹲强P×2→远距离站立强K】×2→下蹲强K→近距离站立强P→远距离站立强K×3→→+强P×2→下蹲强P→レイジングストーム

下蹲强P后的站立远距离强K之间的连接很重要。



特殊技

→+中P

必杀技

裁之匕首	→↓↘+P
蛇使上段	↓↙←+弱P(蓄力可)
蛇使中段	↓↙←+中P(蓄力可)
蛇使下段	↓↙←+强P(蓄力可)
蛇だまし	蛇使蓄力中按K
サドマゾ	←↙↓↘→+K
倍返	↓↘→+P
砂かけ	↓↙←+K
ヤキ入	→↓↘+K
爆弹パチキ	→↘↓↙←→+P

超级必杀技

ギロチン	↓↘→↓↘→+P
ドリル	→↘↓↙←→↘↓↙←+P・P连打

基本连续技

1. 下蹲中K→砂かけ→蛇使下段
2. 下蹲弱K→下蹲弱P→ギロチン

日文名：山崎龙二
英文名：RYUJI YAMAZAKI
中文译名：山崎龙二
登场作品 《饿狼系列》

ORIGINAL COMBO

下蹲强K→【下蹲强P→（前方转身）】×7→近距离站立强K×2→ギロチン

伤害值：6936

前方转身后要以最快的速度连接下蹲强P，最后近距离强K×2结束的瞬间输入超必杀指令。



特殊技

↘+强K/余跳中↓+强P

必杀技

ジャイアントボム	←蓄力→+P
毒雾	→↘↓↙←+P
超级ドロップキック	KKK蓄力离开
サンダークラッシュボム	摇杆1圈+K
ジャンピングクラリアットドロップ	→↓↘+P
※ライデンコンビネーション・ボディブロー	←↓↙+P
ヘッドバッド	※后↓↙←+P
フロントスープレックス	※后↓↙←+K

超级必杀技

ファイアーブレス	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
デストラクションドロップ	摇杆2圈+K
クレイジートレイン	↓↘→↓↘→+P

基本连续技

1. 下蹲中K→ライデンコンビネーション・ボディブロー→ヘッドバッド
2. 下蹲弱P×2→クレイジートレイン

1中ヘッドバッド结束后可以连接LV3的ファイアーブレス。

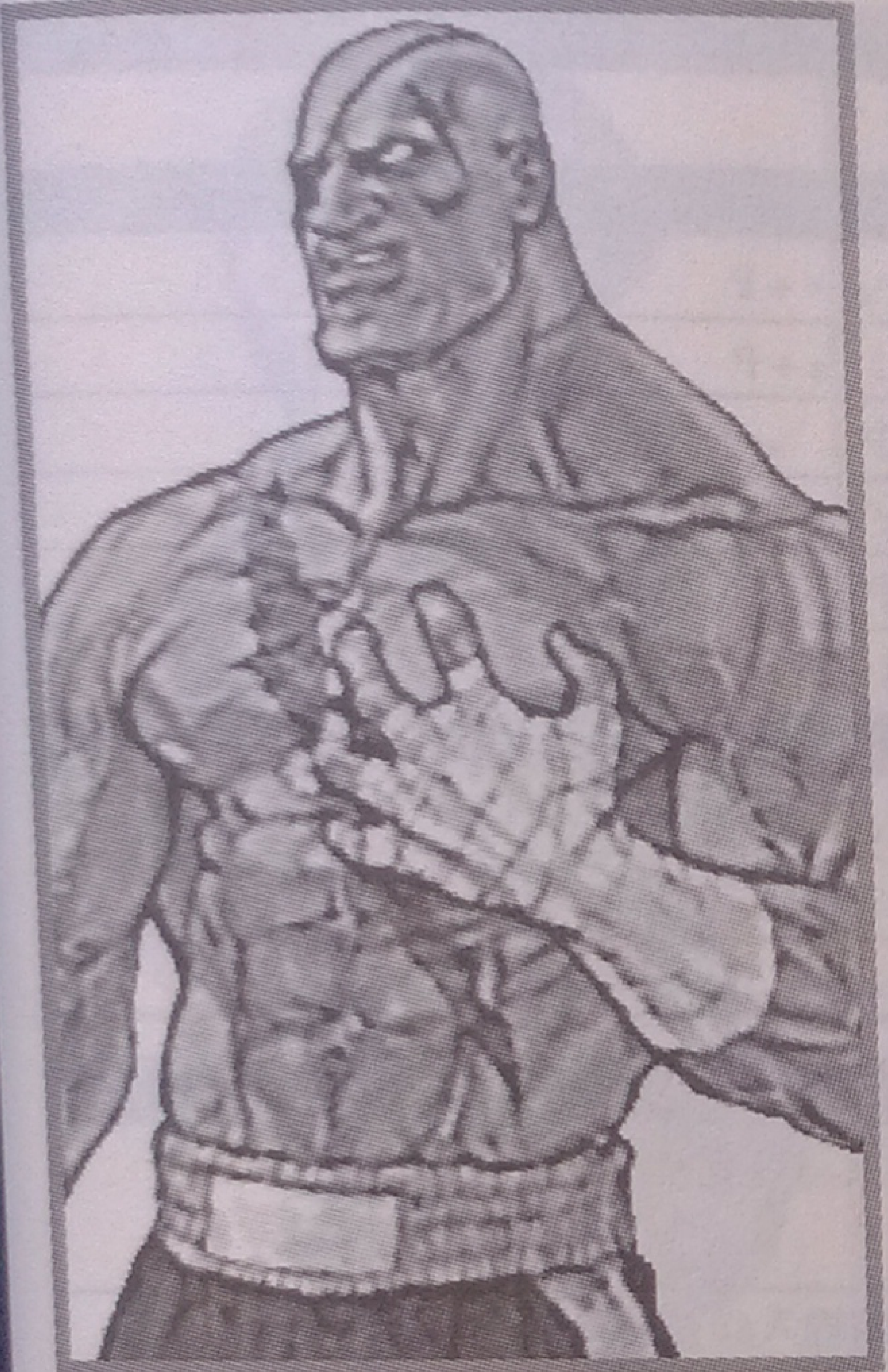
日文名：ライデン
英文名：RAIDEN
中文译名：莱汀
登场作品 《饿狼系列》

ORIGINAL COMBO

下蹲强K→弱ジャイアントボム×5→中ジャイアントボム→强ジャイアントボム→ファイアーブレス

伤害值：8500

ジャイアントボム的强弱之间的交叉攻击是这套OC的主体。



特殊技	
无	
必杀技	
タイガーショット	↓↘→+P
グランドタイガーショット	↓↘→+K
タイガーアッパーカット	→↓↘+P
タイガークラッシュ	→↓↘+K
超级必杀技	
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+P
グランドタイガーキャノン	↓↙←↓↙←+P
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+K
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+K

基本连续技

1. 跳跃弱 K→站立弱 P→近距离站立强 P→中タイガーアッパーカット
2. 跳跃强 K→下蹲强 P→グランドタイガーキャノン

在 1 中与前作相同，站立弱 P 或站立弱 K(2HIT)之后可以连接各种超必杀技，2 中的下蹲强 P 也可以换成下蹲中 K。

日文名：サガット
英文名：SAGAT
中文译名：沙加特
登场作品《街霸系列》

ORIGINAL COMBO

【中タイガーアッパーカット→近距离站立强 P→（前方转身）】×4→强タイガーアッパーカット→タイガーキャノン

伤害值：8228

前方转身后快速输入普通技或必杀技指令，只要掌屋这一点就能简单地形成高威力的 OC。



特殊技	
余跳中按中 P・中 P	
必杀技	
コイコバニッシュ	→↓↘+P
コイコクラッシャーアタック	←蓄力→+P
ダブルニープレス	←蓄力→+K
※ヘッドプレス	↓蓄力↑+K
サマーソルトスカルダイバー	※后 P
デビルリバース	↓蓄力↑+P・P
ベガワープ	→↓↘(←↓↙)+PPP(KKK)同时按
超级必杀技	
ニープレスナイトメア	←蓄力→←→+K
メガ・サイコクラッシャー(LV3 专用)	←蓄力→←→+P

基本连续技

1. 下蹲弱 K→下蹲弱 P→下蹲中 K→ダブルニープレス
2. 下蹲中 K×2→ニープレスナイトメア或メガ・サイコクラッシャー

下蹲弱 K 和下蹲 P 的连接相当困难，实战中以下蹲弱 P×2 最为保险。

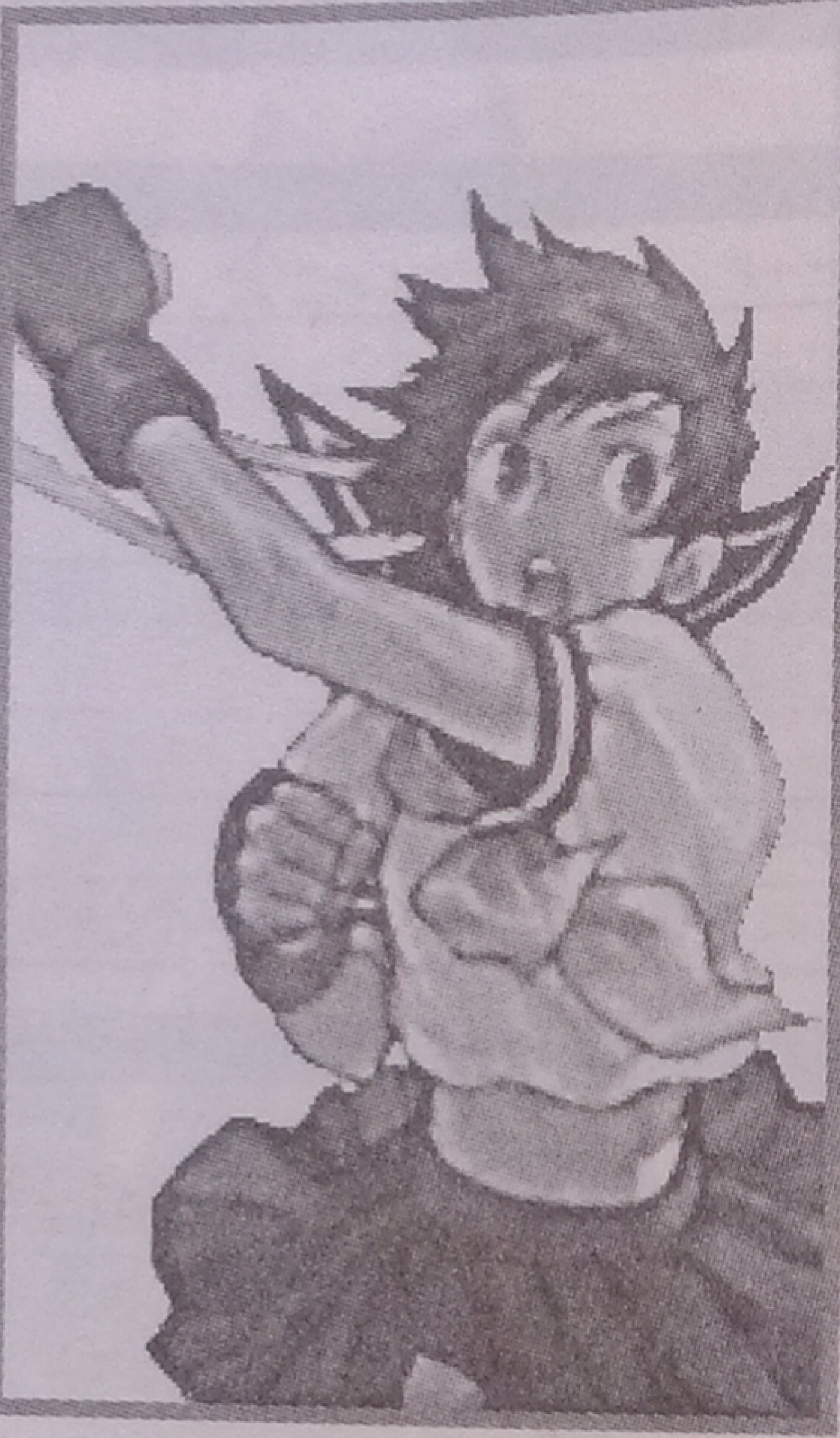
日文名：ベガ
英文名：VEGA
中文译名：维加
登场作品《街霸系列》

ORIGINAL COMBO

近距离站立强 P×2→下蹲强 P→站立强 K→下蹲强 K→站立中 P→【大跳强 K×3】×2→中サイコバニッシュ×5→ニープレスナイトメア

伤害值：8504

当角色浮空时用ダブルニープレス追击。



特殊技	
→+中K	
必杀技	
波动拳	↓↘→+P
寒樱拳	→↓↘+P
樱华脚	空中↓↘→+K
春风连脚	↓↙←+K(2回连续入力)
空中春风脚	空中↓↙←+K
樱花落	→↓↘+K·P(3回追加入力可能)
超级必杀技	
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
春一番	↓↙←↓↙←+K
乱樱	↓↘→↓↘+K

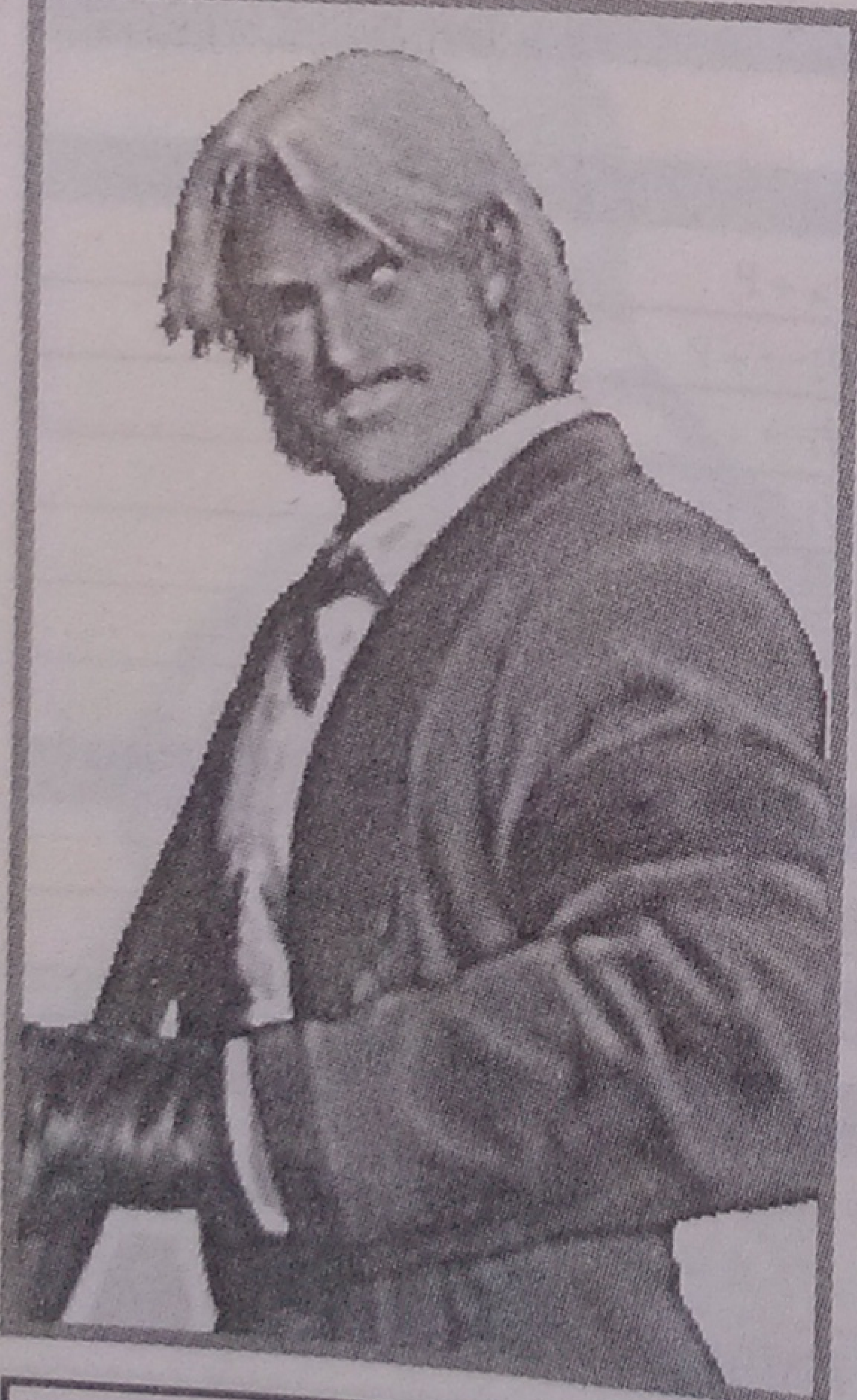
基本连续技

1. 跳中K→下蹲弱K×1~2→站立弱K→强寒樱拳或乱樱
2. 下蹲弱K×1~3→乱樱或春一番

1中一定要在下蹲弱K击中对手的瞬间输入必杀技指令。

日文名: 春日野さくら
英文名: SAKURA KASUGANO
中文译名: 春日野 樱
登场作品 《街霸ZERO系列》

ORIGINAL COMBO
【弱升樱拳→弱升樱拳→(前方转身)】×3→弱升樱拳→真空波动拳
伤害值:5216
由于弱升樱拳落地速度比较快，所以要用前方转身来使角色向前行动一定的距离。



特殊技	
无	
必杀技	
烈风拳	↓↘→+P
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→+P(蓄力可)
ゴッドプレス	→↘↓↙←+P
ダークバリヤー	←↙↓↘→+K
ジェノサイドカッター	→↓↘+K
ダークスマッシュ	空中↓↘→+P
超级必杀技	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←+P
ジェノサイド・ヘブン	↓↘→↓↘→+K

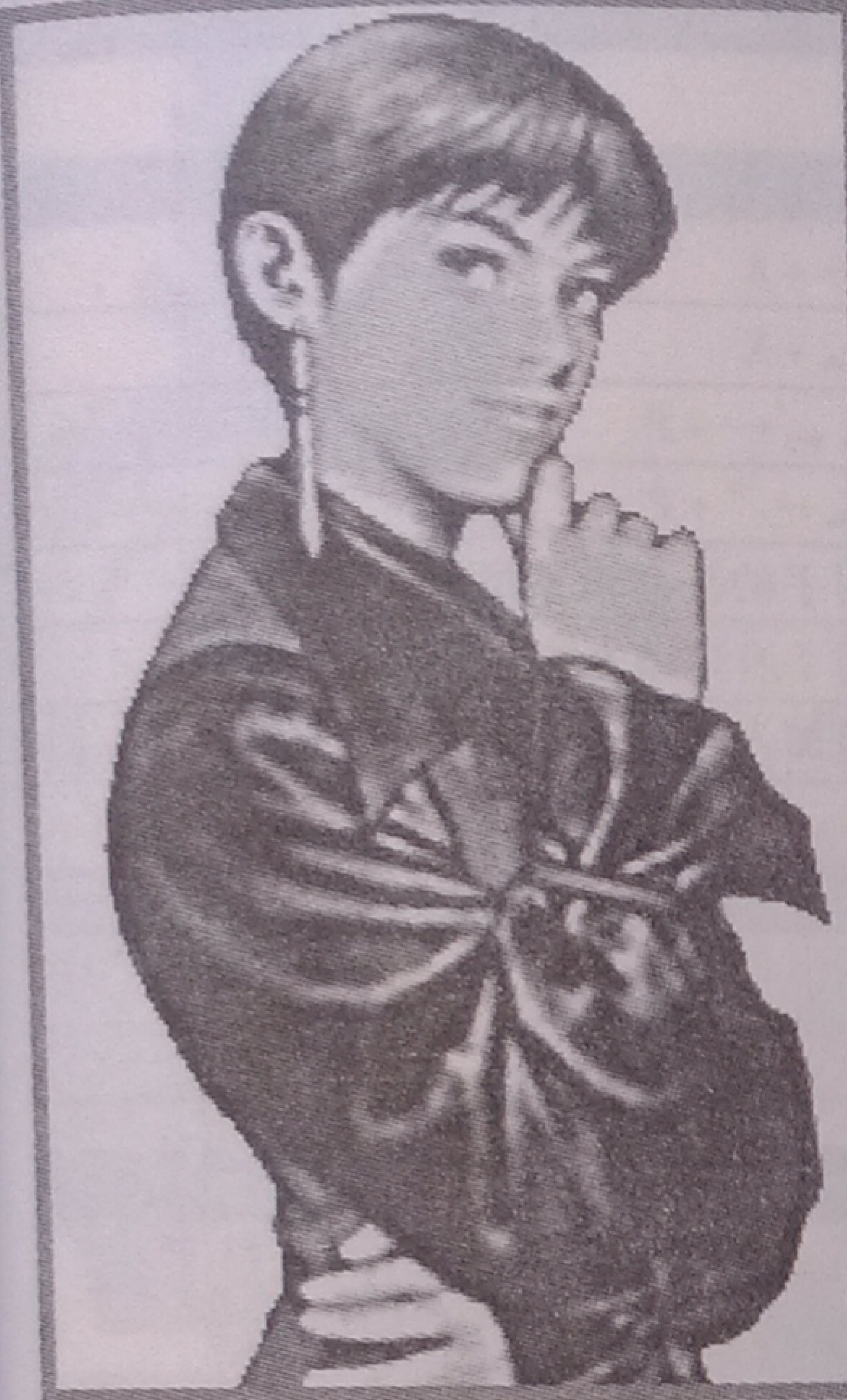
基本连续技

1. 下蹲弱K×2→ジェノサイドカッター
2. 跳强P→近距离站立强P→ゴッドプレス→ジェノサイド・ヘブン

在1中下蹲弱K击中2HIT后再使用**ジェノサイドカッター**会提升伤害度，也可以用下蹲弱K→下蹲弱P→下蹲中P→超必杀技。

日文名: ルガール・バーンシュタイン
英文名: RUGAL BERNSTEIN
中文译名: 卢卡尔
登场作品 《KOF系列》

ORIGINAL COMBO
弱ダークスマッシュ→(发动)下蹲中P→强ゴッドプレス→【跳强K×2】→【跳强K×2→强P】→【跳强P×3】×2→ギガンテックプレッシャー
伤害值:7920
强ゴッドプレス之后要按住方向键的↗，使跳跃攻击能连续发动。



日文名：バイス
英文名：VICE
中文译名：薇丝
登场作品《KOF 系列》

特殊技	
无	
必杀技	
ネイルボム	←↙↓↘→＋P
※ゴアフェスト	→↘↓↙←→＋P
トランキュリティー	※后→↓↘＋P
ディーサイド	←↙↓↘→＋K
ディーサイド・スレイヤー	→↓↘＋K
アウトレイジ	↓↙←＋K
レイヴナス	空中↓↙←＋K
メイヘム	↓↙←＋P
超级必杀技	
ウイザリングサーフェス	↓↘→↓↘→＋P
ネガティブゲイン	→↘↓↙←→↘↓↙←＋K

基本连续技

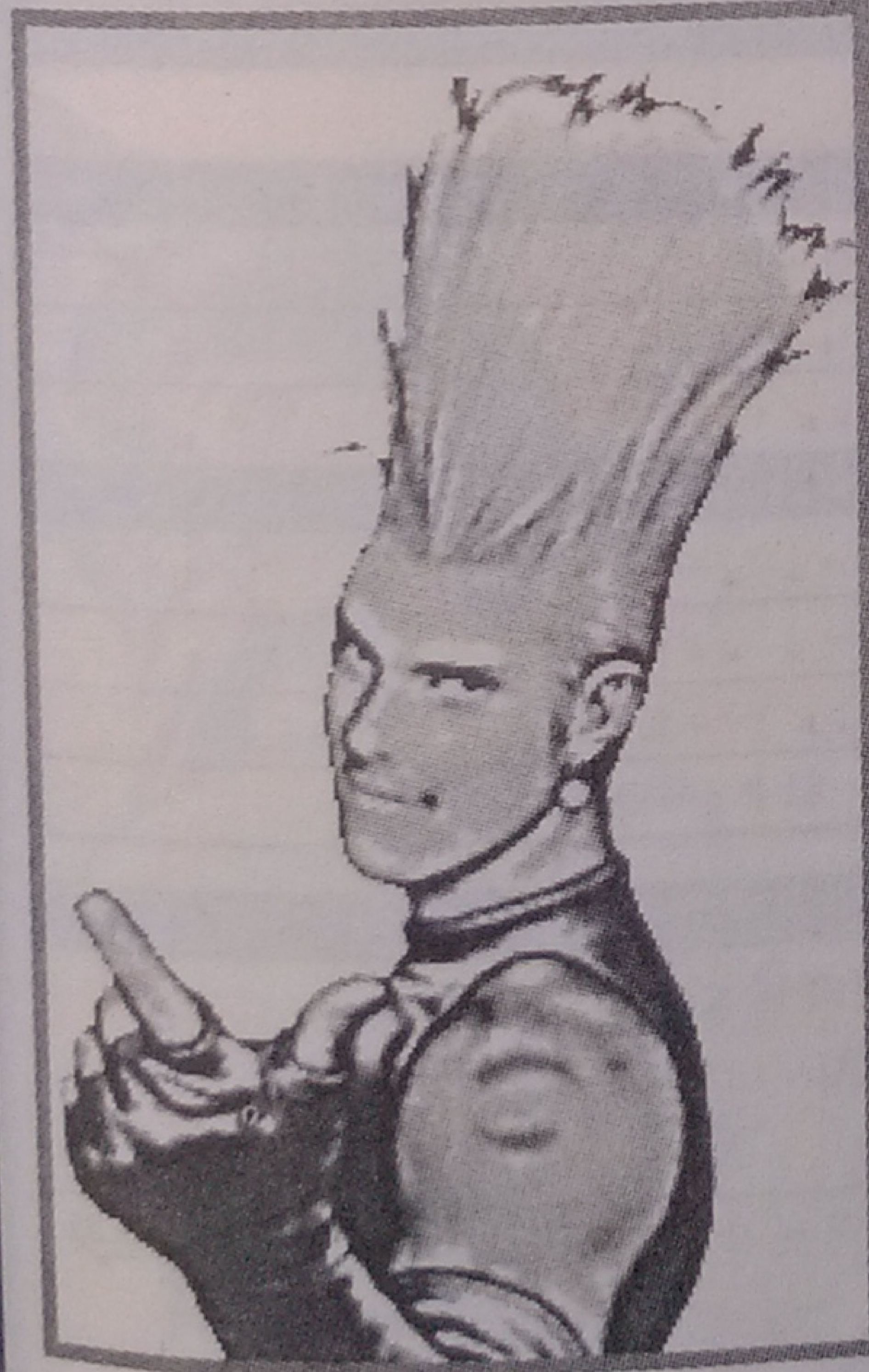
1. 跳弱 K→下蹲弱 K×2～3→强メイヘム→ディーサイド・スレイヤー
2. 跳弱 K→站立弱 P→站立强 P→ディーサイド

ORIGINAL COMBO

下蹲强 P→中アウトレイジ→【远距离站立强 P→中アウトレイジ】×8→远距离站立强 P→ネガティブゲイン

伤害值：5564

如使用强 P 连打会出现空发的情况，因此使用アウトレイジ进行连接才能形成高威力的 OC。



日文名：二阶堂 红丸
英文名：BENIMARU NIKAIDO
中文译名：二阶堂 红丸
登场作品《KOF 系列》

特殊技	
→＋中 K/←或→＋强 K/跳中↓＋强 K	
必杀技	
雷光拳	↓↘→＋P
雷光拳・对空	→↓↘＋P
※居合蹴	↓↘→＋K
反动三段蹴	※后↓↑＋K
真空片手驹	→↘↓↙←＋K(KKK 抵消可)
超级妻キック	→↓↘＋K
红丸コレダー	→↘↓↙←→＋P
超级必杀技	
雷光拳	↓↘→↓↘→＋P
电影スパーク	↓↘→↓↘→＋K
エレクトリッガー	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P

基本连续技

1. 下蹲弱 K×2→弱居合蹴→反动三段蹴
2. 下蹲弱 K→下蹲弱 P→下蹲中 K→电影スパーク

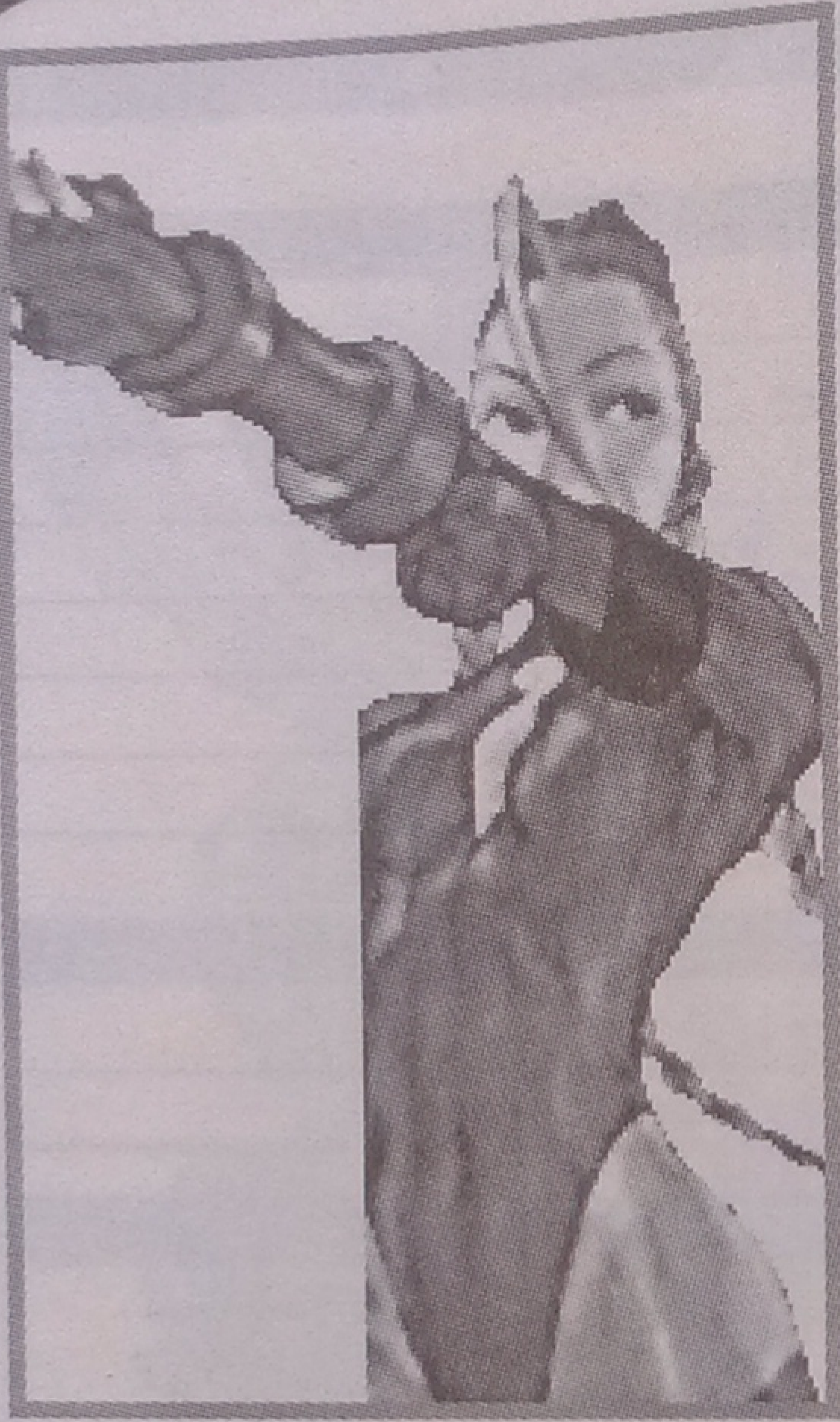
在 2 中下蹲弱 K×2 再连接下蹲中 K 也是可以的。

ORIGINAL COMBO

下蹲强 P→站立强 P×19→→＋中 K→エレクトリッガー

伤害值：7852

如果对手在版边可以用中雷刃拳进行连发，这样攻击力还会有所上升，上面的连续技中强 K(多段) 的发动一定要快，最后中 K 在连接超必杀技要以最快的速度完成。



特殊技	
无	
必杀技	
スパイラルアロー	↓↘→+K
キャノンスパイク	→↓↘+K
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←+P
※フーリガンコンビネーション	↙↓↘→↗+P
フェイタルレッグツイスター	※后对手的头部或下蹲接近对手→或←+P
クロスシザースプレッシャー	※后对手身体或空中接近对手→或←+P
レイザーエッジスライサー	※后追加入力
キャノンストライク	空中↓↙←+K或※后K
超级必杀技	
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+K
リバースシャフトブレイカー	↓↙←↓↙←+K连打

基本连续技

1. 跳强P→近距离站立强P→スパイラルアロー
2. 跳弱K→下蹲弱K→下蹲弱P→スピンドライブスマッシャー

日文名：キャミイ
英文名：CAMMY
中文译名：嘉美
登场作品《街霸系列》

ORIGINAL COMBO
伤害值：7120

强キャノンスパイク→(强キァノンストライク)→站立强P→强スパイラルアロー×4→【近距离站立强K×3】×2→リバースシャフトブレイカー

最快速发动キャノンスパイク是这套OC的要点。



特殊技	
跳中↓+强K	
必杀技	
ソウルフィスト(空中可)	↓↘→+P
シャドウブレイド	→↓↘+P
ベクタードレイン	→↘↓↙←+P
超级必杀技	
ソウルフェニックス(空中可)	↓↘→↓↘→+P
カーディナルブレイド	↓↘→↓↘+K
バルキリーターン(空中可)	→↘↓↙←+K・K
ダークネスイリュージョン(空中可・LV3专用)	弱P・弱P・→・弱K・强P

基本连续技

1. 下蹲弱K→下蹲中P→下蹲中K→下蹲强K(CHAIN COMBO)
2. 下蹲弱K→下蹲中P→下蹲强P(CHAIN COMBO)→ダークネスイリュージ ョン

在使用CHAIN COMBO之后ダークネスイリュージョン的连接是相当重要的，要多加练习才能掌握。

日文名：モリガン
英文名：MORRIGAN
中文译名：莫莉卡
登场作品《恶魔战士系列》

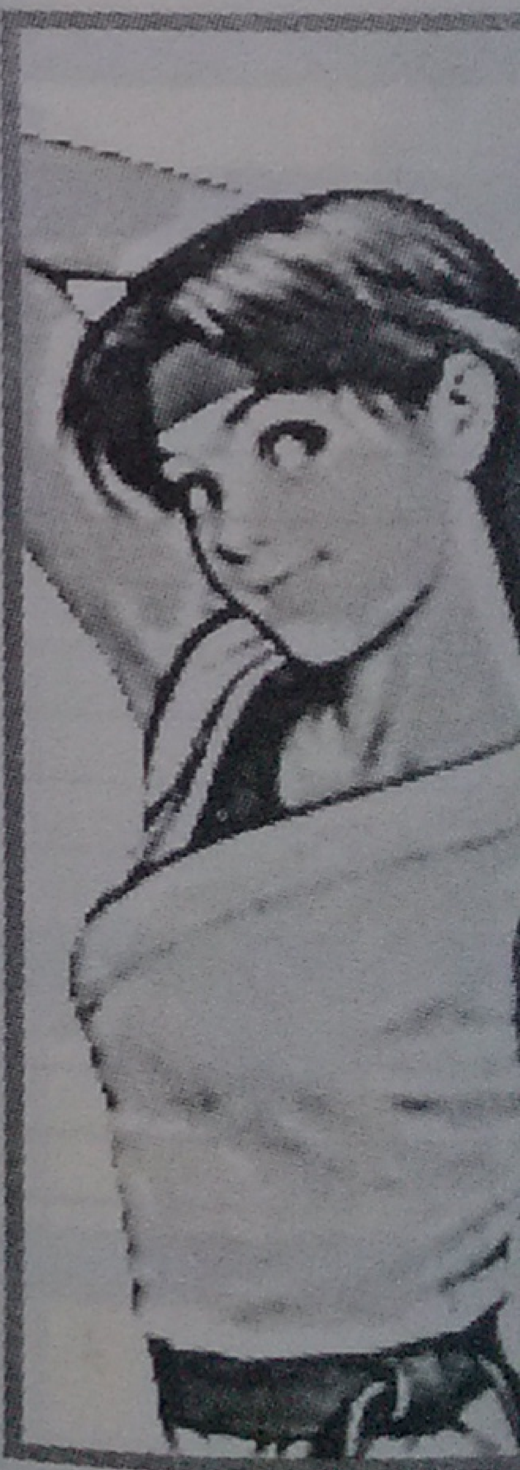
ORIGINAL COMBO
伤害值：7728

【弱シャドウブレイド→强シャドウブレイド→(前方转身)】×3→弱シャドウブレイド→カーディナルブレイド

以强シャドウブレイド CANCEL 弱シャドウブレイド之后再用前方转身 CANCEL 是连续技的要点。



日文名：豪鬼
英文名：GO
中文译名：豪鬼



日文名：ユリ・
英文名：SAKA YURI
中文译名：坂崎



日文名：豪鬼
英文名：GOUKI
中文译名：豪鬼
登场作品《街霸系列》

特殊技

→＋中 P/前方跳中顶点附近↓＋中 K

必杀技	
豪波动拳	↓↘→＋P
灼热波动拳	→↘↓↙←＋P
斩空波动拳	空中↓↘→＋P
豪升龙拳	→↓↘＋P
龙卷斩空脚(空中可)	↓↙←＋K
※百鬼袭	→↓↘＋K
百鬼豪斩	※后追加入力
百鬼豪冲	※后 P
百鬼豪碎	※后对手头部附近←或→＋P
百鬼豪断	※后 K
百鬼豪坠	※后对手胸部←或→＋P
阿修罗闪空	→↓↘(←↓↙)＋PPP(KKK)同时按
前方转身	↓↙←＋P

超级必杀技	
灭杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘＋P
天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘→＋P
瞬狱杀(LV3 专用)	弱 P·弱 P·→·弱 K·强 P

基本连续技

1. 下蹲弱 K→下蹲弱 P→下蹲强 K→弱龙卷斩空脚→豪升龙拳
2. 下蹲弱 K×2→灭杀豪升龙

ORIGINAL COMBO　伤害值：6520

百鬼豪碎→(大跳发动)【强 P×3→空中龙卷斩空脚】×2→【跳强 P→3】×2→灭杀豪波动



日文名：ユリ·サカザキ
英文名：SAKAZAKI YURI
中文译名：坂崎由莉
登场作品《龙虎之拳系列》

特殊技

→＋中 K

必杀技	
虎煌拳	↓↘→＋P
空牙	→↓↘＋P
里空牙	强空牙后→↓↘＋强 P
碎破	↓↙←＋P
雷煌拳	↓↘→＋K
百烈びんた	→↘↓↙←＋K

超级必杀技	
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
飞燕烈孔	↓↘→↓↘＋P
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←＋K

基本连续技

1. 跳强 K→近距离站立中 P→强空牙→里空牙
2. 下蹲弱 K→下蹲弱 P→下蹲中 K→飞燕凤凰脚

在 2 中一定要利用下蹲中 K 去连接超必杀技才能有较高的伤害度。

ORIGINAL COMBO　伤害值：6080

弱空牙×5→中空牙→中百烈びんた→飞燕凤凰脚

由于弱空牙的攻击力比较小，所以要最少使用 4 至 5 次之后再发动中空牙，再中空牙发动时击中对手的瞬间快速输入中百烈びんた指令才能完成连续技。



特殊技	
↘+强 K	
必杀技	
ベノムストライク	↓↘→+K
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+K
トラップショット	←↓↙+K
サプライズローズ	→↓↘+K
トルネードキック	→↘↓↙←+K
ミラージュキック	↓↙←+P
超级必杀技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+K
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+K

基本连续技

1. 下蹲弱 K×2→サイレントフラッシュ
2. (画面端)ミラージュキック或トラップショット→サプライズローズ

在2中连续技是限定在版边才能使用的，这跟前作是完全一样的，但要注意连续技结束后不能用**サイレントフラッシュ**进行追击。

日文名:キング
英文名:KING
中文译名:京

登场作品《龙虎之拳》

ORIGINAL COMBO

↘+强 K→【下蹲强 P→(前方转身)】×5→【站立强 P→强トラップショット】→下蹲强 P→イリュージョンダンス

伤害值:5776

下蹲强 P 一定要击打对手的高位置，之后的下蹲强 P 连接前方转身要以最快的速度完成。



特殊技	
↘+强 P	
必杀技	
アンヌムツベ	←↙↓+P
レラムツベ	↓↘→+P
アムベヤトロ	→↘↓↙←+P
カムイリムセ	←↓↙+P·P连打
ママハハにつかまる	↓↙←+K
ママハハつかまり攻击	ママハハつかま弱 P 或中 P 或弱 K 或中 K
ママハハから降りる	ママハハつかま强 K
ヤトロポック	ママハハつかま强 P
シチカプアイ	ママハハつかま↓↘→+P
カムイムツベ	ママハハつかま↓↙←+P
超级必杀技	
シチカプカムイイルシオ	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
エレルシカムイリムセ	→↘↓↙←→↘↓↙←+K
シリコロカムイノミ(LV3 专用)	↓↘→↓↘→+K(KKK 抵消可能)

基本连续技

1. 跳弱 K→下蹲弱 K×1~2→远距离站立中 P→アンヌムツベ
2. 下蹲弱 K×1~2→下蹲强 K→シチカプカムイイルシオ

日文名:ナコルル
英文名:NAKORURU
中文译名:娜可露露

登场作品《侍魂系列》

ORIGINAL COMBO

↘+强 P×16→下蹲强 K→近距离站立强 P(2段)→シチカプカムイイルシカ

伤害值:6892

属于连打系的 OC，最后对手浮空时立刻发动超必杀是这套连续技的要点。



特殊技	
无	
必杀技	
我道拳	↓↘→+P
晃龙拳	→↓↘+P
断空脚(空中可)	↓↙←+K
前转挑发	↓↘→+START
后转挑发	↓↙←+START
超级必杀技	
震空我道拳	↓↘→↓↘→+P
晃龙烈火	↓↘→↓↘+K
必胜无赖拳	↓↙←↓↙←+K
挑发传说	↓↘→↓↘→+START

基本连续技

1. 下蹲弱 P×1～2→站立弱 K→震空我道拳(LV2 以上)
2. 下蹲弱 P→下蹲中 P→我道拳

在 1 中是除 A 模式以外都可以使用的连续技,2 中的下蹲中 P 也可以是下蹲弱 K。

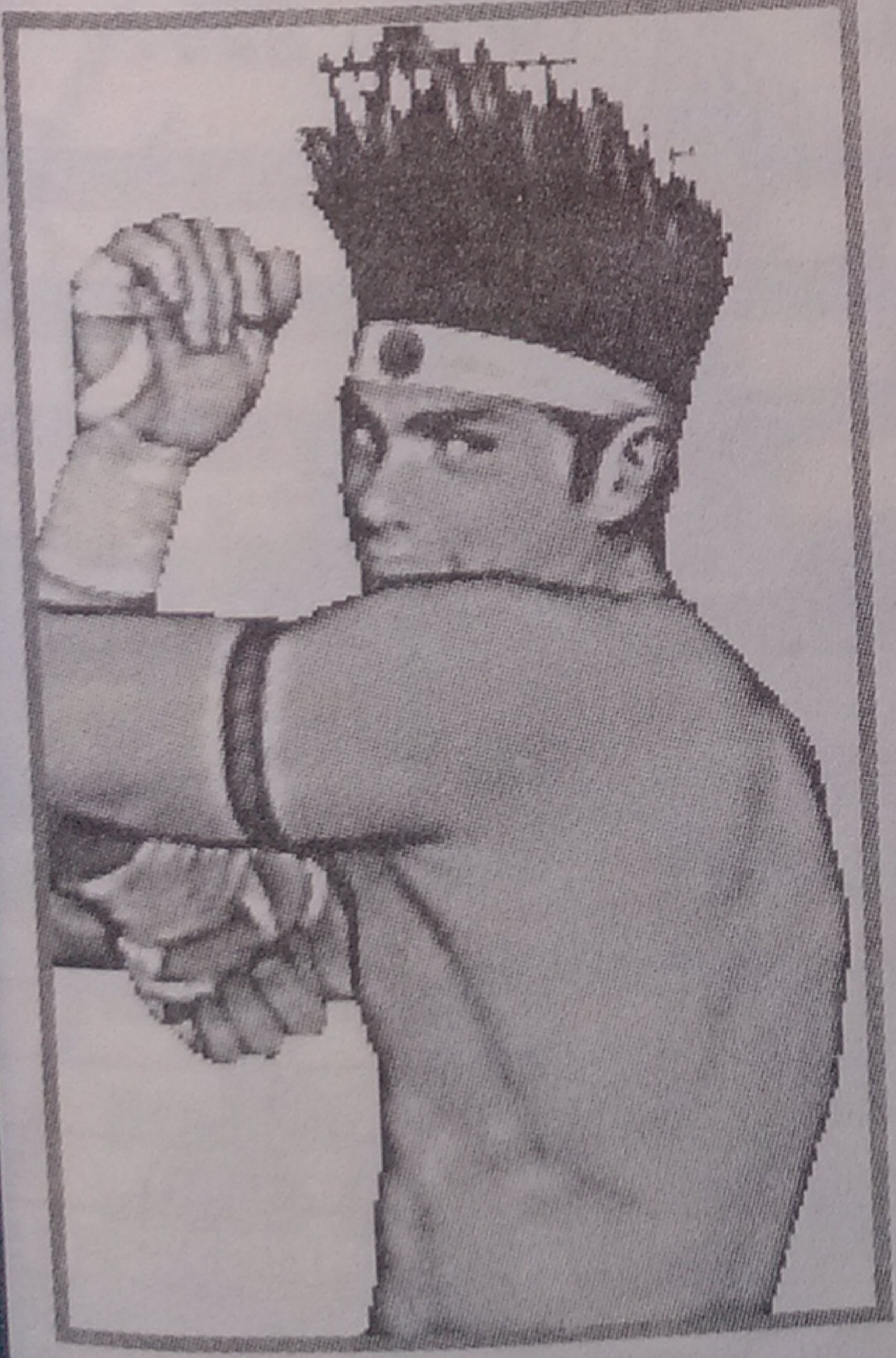
日文名:火引 弹
英文名:DAN HIBIKI
中文译名:火引 弹
登场作品《街霸 ZERO 系列》

ORIGINAL COMBO

【强晃龙拳→（站立弱 K）→大跳强 K】×3→【强晃龙拳→（站立弱 K）】×2→晃龙烈火

伤害值:7696

当对手被击打至版边时使用空中弱断空脚是经常在实战中使用,最后的超必杀技可以在断空脚后全部击中对手。



特殊技	
无	
必杀技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+P
スラッシュキック	←↙↓↘→+K
タイガーキック	→↓↘+K
黄金之カカト	↓↙←+K
爆裂拳	P 连打
超级必杀技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+P
爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+P
ダブルサイクロンアッパー(LV3 专用)	↓↙←↓↙←+P

基本连续技

1. 下蹲弱 P×2→爆裂拳
2. 下蹲弱 K→下蹲弱 P→下蹲中 P→爆裂ハリケーンタイガーカカト

在 2 中是下段起始的连续技，在超必杀技使用上还可以是威力较高的スクリューアッパー。

日文名:ジョー・东
英文名:JOE HIGASHI
中文译名:东丈
登场作品《饿狼系列》

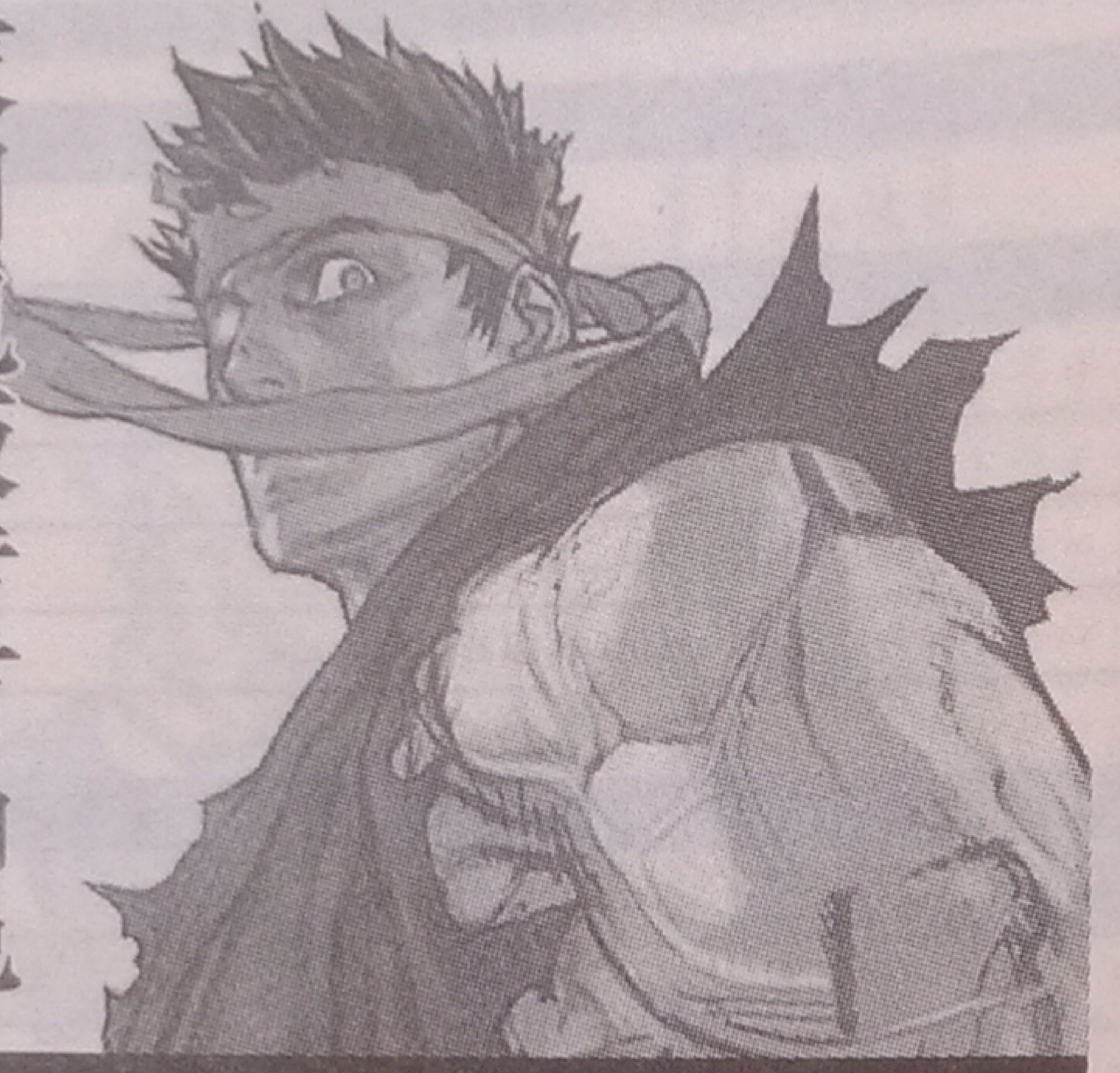
ORIGINAL COMBO

【弱タイガーキック→下蹲强 K】×3→下蹲强 K→弱タイガーキック→下蹲强 K×2→スクリューアッパー

伤害值:6988

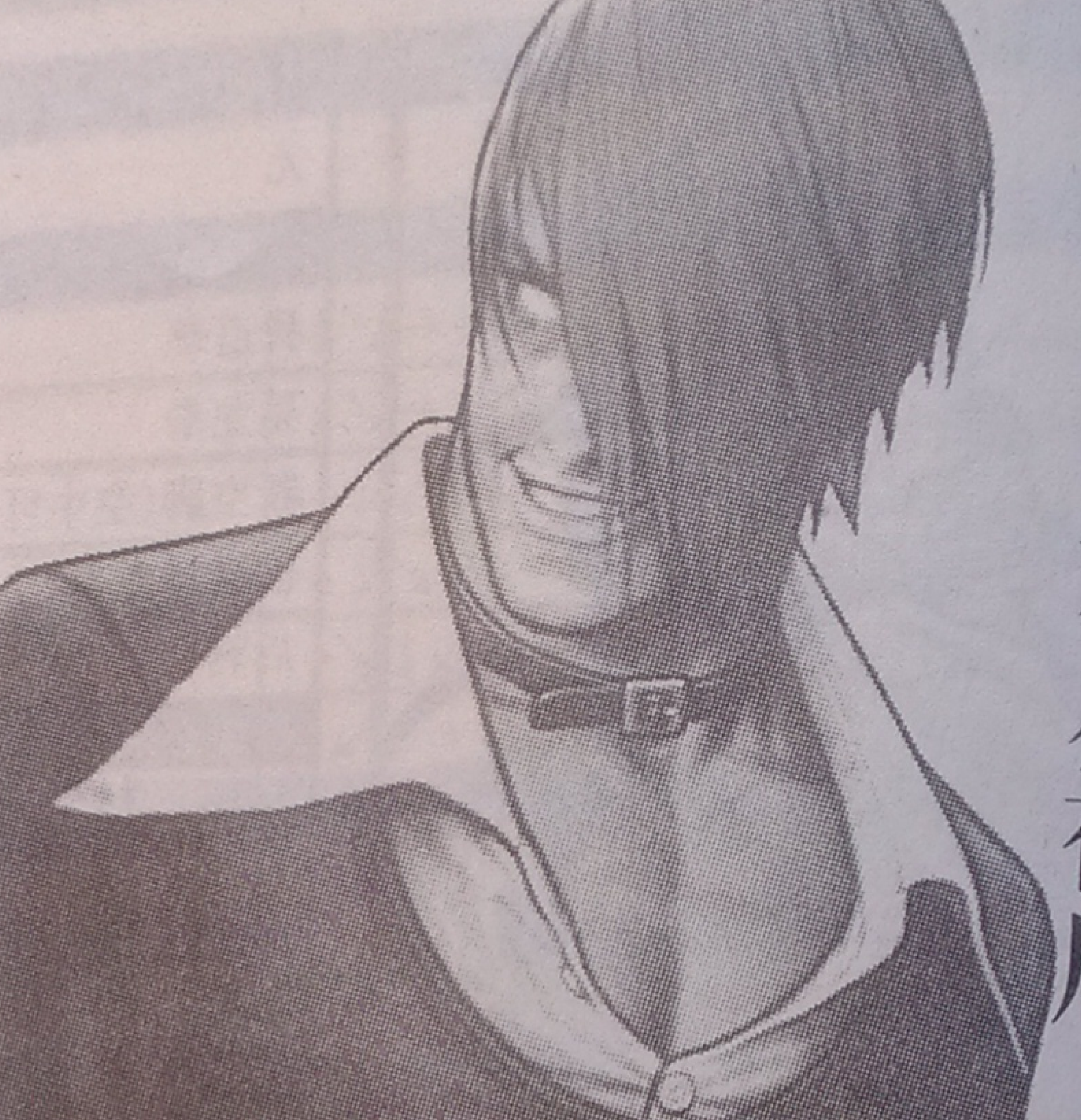
应用的比较广泛的连续技，在地方发动时最好使用攻击距离比较远的下蹲强 K×2。

家用机版专有角色——杀意隆



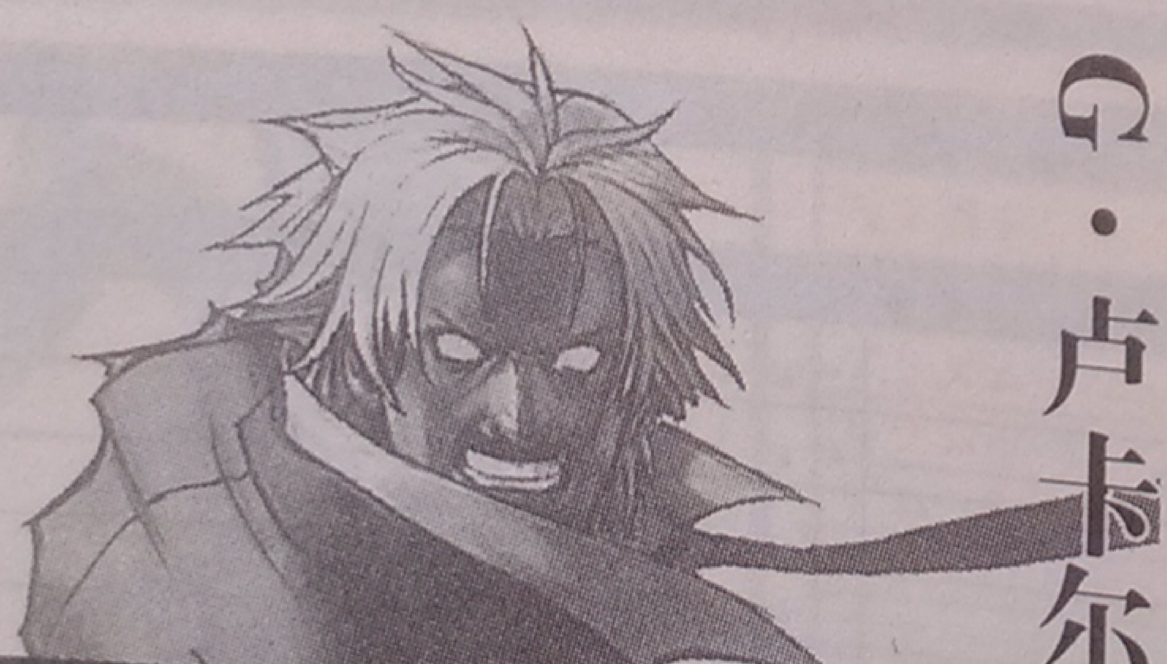
特殊技	
→+中P/→+强P/→+中K	
必杀技	
波动拳	↓↘→+P
灼热波动拳	←↙↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚(空中可)	↓↙←+K
超级必杀技	
真空波动拳	(→↘↓↙←)×2+P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘+K
瞬狱杀	弱P·弱P·→·弱K·强P
灭·波动拳	(→↘↓↙←)×2+K(防御不能)

家用机版专有角色——暴走八神庵



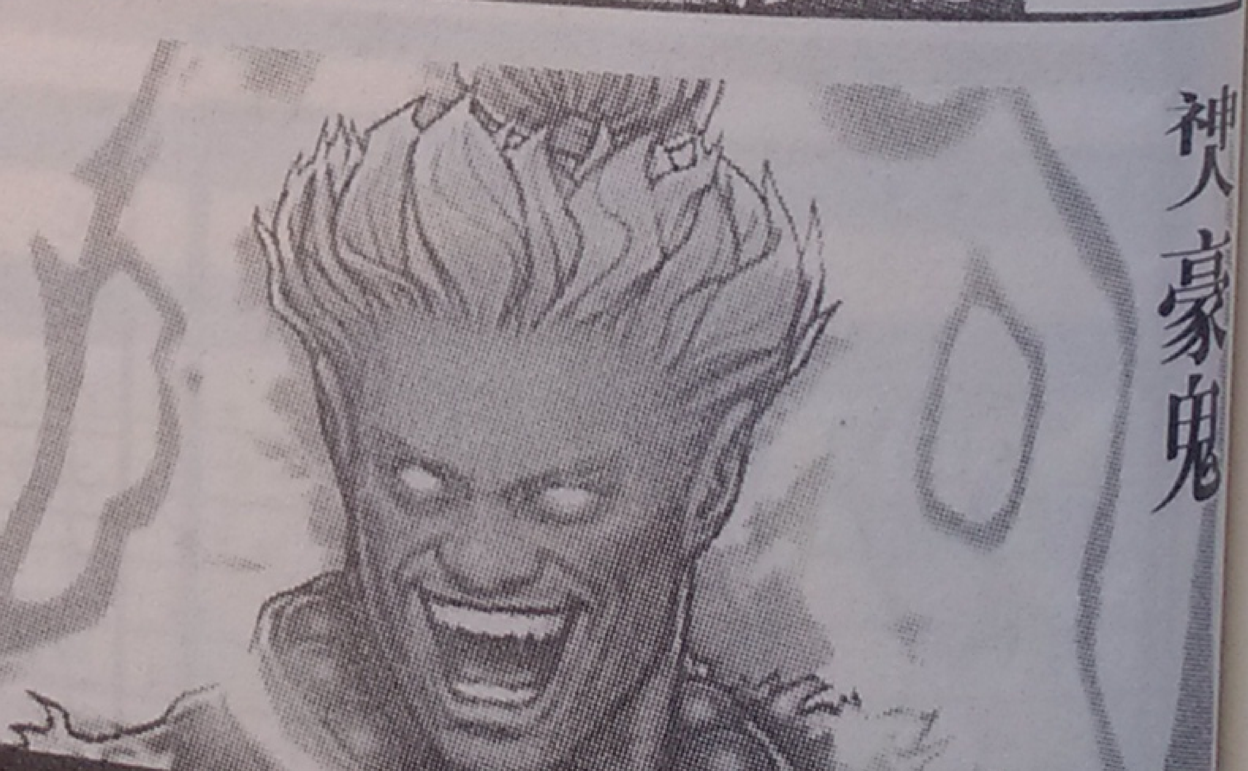
特殊技	
→+中P/→+中K/跳中←+弱K	
必杀技	
百八式·暗拂	↓↘→+P
百式·鬼烧	→↓↘+P
百式拾七式·葵花	↓↙←+P(3回连续入力)
贰百拾贰式·琴月阴	→↘↓↙←+K
超级必杀技	
里百式·鬼焰	↓↘→↓↘+P
禁千贰百拾壹式·八稚女	↓↘→↘↓↙←+P

真·BOSS① G·卢卡尔



特殊技	
无	
必杀技	
烈风拳	↓↘→+P
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→+P(蓄力可)
ゴッドプレス	→↘↓↙←+P
ダークバリヤー	←↙↓↘→+K
ジェノサイドカッター	→↓↘+K
ダークスマッシュ	空中↓↘→+P
ルガールエクスキュージョン	←↙↓↘→+K
ゴッドレーン	→↓↘(←↓↙)+P×3(K×3)
超级必杀技	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←+P
ジェノサイド・ヘブン	↓↘→↓↘→+K
ラストジャッジメント(LV3)	弱P·弱P·→·弱K·强P
G·エンド(LV3)	(→↘↓↙←)×2+P

真·BOSS② 神人豪鬼



特殊技	
→+中P/前方跳中顶点附近↓+中K	
必杀技	
豪波动拳	↓↘→+P
灼热波动拳	→↘↓↙←+P
斩空波动拳	空中↓↘→+P
豪升龙拳	→↓↘+P
龙卷斩空脚(空中可)	↓↙←+K
阿修罗闪空	→↓↘(←↓↙)+PPP(KKK)同时按
天魔朱裂刃	↓↓+P×3(K×3)
超级必杀技	
灭杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘+P
天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘→+P
瞬狱杀(LV3专用)	弱P·弱P·→·弱K·强P
禊	(→↘↓↙←)×2+K

超级机器人大战A

最速流程攻略

机种:GBA　厂商:BANPRESTO　类型:S・RPG
媒体:卡带　发售日:9月21日

男主人公流程

SUPER系

- 第1话　堕ちてきた男
- 第2话　不协和音
- 第3话 お前の空手をみせてやれ

REAL系

- 第1话　异邦人
- 第2话　妹たちの战い
- 第3话　二人だけの战争

- 第4话 「男らしく」でいこう
- 第5话　二人の舰长
- 第6话　去る者、追われる者
- 第7话　热砂の攻防战
- 第8话　动き出す恶魔

第9话开始时出现选择项
选择仲间を信じてアーガマにとどまる进入宇宙路线
选择デビルガンダムをくいとめる进入地上路线

宇宙路线

- 第9话　すれ违う宇宙
- 第10话　胜利者などいない战い
- 第11话　恶梦の闪光
- 第12话　星の屑の记忆

地上路线

- 第9话 その名はザンボット3
- 第10话 我が胸に舞え白鸟
- 第11话　无限机动炮
- 第12话 登场！究极のモビルアーマー

- 第13话　现れた「影」
- 第14话　平和解放军
- 第15话　燃える友情
- 第16话　操り人形たち

●路线选择
ギアナ高地へ行く（G高达系）
ビックファルコンへ行く（ボルテスV系）
南原コネクションへ行く（コンバトラーV系）

ギアナ高地

- 第17话　我が心、明镜止水

ビッグファルコン

- 第17话　父をもとめて

南原コネクション

- 第17话　见事！ケロット搅乱战

- 第18话　锻えよ、胜つために
- 第19话　胜利者たちの挽歌
- 第20话　あの忘れえぬ日々
- 第21话　决められた道をただ步くより
- 第22话　来访者を守り抜け
- 第23话 「璞たちの战争」が始まる
- 第24话　梦色の追迹者
- 第25话　星灯りの小夜曲

第25话结束后的分支
●选择 デビル机动要塞はどうなっている
●选择 マリーメイア军はどうなっている

デビル机动要塞

- 第26话　君を永远に爱してる

マリーメイア军

- 第26话　永远への回归

- 第27话　あなたがいて、私がいる
- 第28话　それぞれの战う意味
- 第29话　地底城强袭
- 第30话　父と子の绊
- 第31话　爱と勇气と力

第31话结束后的分支
选择 木连のいる方面に向かう
选择 小バーム星方面へ向かう

木连路线

- 第32话　どこにでもある「正义」
- 第33话　怒りの日轮
- 第34话　宇宙の果てに消えるとも
- 第35话　君らしく夸らしく

小バーム路线

- 第32话 战士、再び
- 第33话　怒る心に火をつけろ
- 第34话　归れぬ道
- 第35话　友と誓ったこの平和

- 第36话　运命に向かう者达
- 第37话　真实の辉き
- 第38话　静寂の声
- 最终话　极めて近く、限りなく远い世界に

女主人公流程

SUPER 系
- 第1话 アンダーカバー
- 第2话 チームワーク
- 第3话 斗将ダイモス

REAL 系
- 第1话 スパイ
- 第2话 ギガノス包围网
- 第3话 异端の战士

↓

- 第4话 机动战舰ナデシコ
- 第5话 ロンド＝ベルVSナデシコ
- 第6话 ロミオとジュリエット
- 第7话 デザート・ストーム
- 第8话 シャッフルの纹章

> 第9话开始时的选项
> 选择 仲间を信じてアーガマにとどまる前往宇宙路线
> 选择 デビルガンダムをくいとめる前往地上路线

宇宙路线
- 第9话 デラーズ＝フリート
- 第10话 ザ・ウィナー
- 第11话 アトミックバズーカ
- 第12话 スターダスト・メモリー

地上路线
- 第9话 ザンボットコンビネーション
- 第10话 メガのイドの赌け
- 第11话 シークレットウエポン
- 第12话 精神コントロール

↓

- 第13话 シャドウミラー
- 第14话 天才科学者アイザムの挑战
- 第15话 集う「G」
- 第16话 マリオネット

> ●路线选择
> ギアナ高地へ行く（G高达系）
> ビックファルコンへ行く（ボルテスV系）
> 南原コネクションへ行く（コン・バトラーV系）

ギアナ高地
- 第17话 されどこの掌は烈火のごとく

ビッグファアルコン
- 第17话 ボルテスVに命を賭けて

南原コネクション
- 第17话 フェイク

↓

- 第18话 ネオホンコン、炎上
- 第19话 魂の扉
- 第20话 ツヴァイザーゲン
- 第21话 ポゾンジャンプ
- 第22话 魂の扉
- 第23话 正义と、爱と
- 第24话 バーニング・ハート
- 第25话 スターライト・セレナーデ

> 第25话结束后的分支
> 选择 デビル机动要塞はどうなっている
> 选择 マリーメイア军はどうなっている

デビル机动要塞
- 第26话 トラストユー・フォーエヴァー

マリーメイア军
- 第26话 リターン・トゥ・フォーエヴァー

↓

- 第27话 エンドレス・ワルツ
- 第28话 ネオ・ジオン 动乱
- 第29话 地底城直上决战
- 第30话 父よ、我が子よ
- 第31话 变わりゆく心

> 第31话结束后的分支
> 选择 木连のいる方面に向かう
> 选择 小バーム星方面へ向かう

木连路线
- 第32话 ネゴシエーター
- 第33话 メガノイドの野望
- 第34话 ドン・ザウサー
- 第35话 ときにはもっと、私らしく

小バーム路线
- 第32话 バイブレーション
- 第33话 エリカの决意
- 第34话 タイムリミット
- 第35话 すべてはバームの民のために

↓

- 第36话 メン・オブ・デスティニー
- 第37话 トゥルー・シャイニング
- 第38话 サイレント・ヴォイス
- 最终话 极めて近く、限りなく远い场所

隐藏机体&人物一览表

隐藏机体&人物	解释
沙扎比(サザビー)	第 31 话结束的时候克瓦特罗(クワトロ)击坠数在 30 以上。
白鸟九十九	(1)第 31 话结束后选择"木星のいる方面へ向かう"。 (2)然后只需要让他不死就会正式成为伙伴(不过第 22 话不能出击)
全武装 ZZ 高达 (フルアーマーZZ ガンダム)	(1)第 31 话结束后选择"小バーム星方面へ向かう"。 (2)在第 36 话中捷多(ジュドー)有击坠数的话 ZZ 高达(ZZ ガンダム)就会变成全武装 ZZ 高达(フルアーマーZZ ガンダム)。
戴莫斯(ダイモス)的追加武装:必杀烈风正拳突き改	第 17 话的时候去"ギアナ高地"就会追加。
空巴特拉 V(コンバトラーV)的追加武装:グランダッシャー	第 17 话中去"南原コネクション"的话就会追加。
ボルテス V 追加武装: 超电磁ボール V の字斩	第 17 话中去"ビックファルコン"的话就会追加。 在这里没有考虑ダイモス的击坠数,也许和它有关。
一木金太 +一木知惠(ケロット)	第 17 话中选择去"南原コネクション"就可以成为伙伴。
マイヨ =プラート(ファルゲン)	当他以我方 NPC 出现的时候不要让他死,31 话中就会成为同伴。
保斯机械人(ボスボロット)的追加武装:ボロットプレシャーパンチ	在宇宙分支的第 10 话保斯机械人(ボスボロット)就会有追加武装。跟机体击坠数有关具体不明。
丽莎(リサ)	超级(スーパー)系的序盘加入。
其利加(キリカ)	(1)第 24 话中,デューク与其利加(キリカ)战斗。 (2)击坠ズリル(除其利加(キリカ)以外全灭的人) (3)用マリア说得(如果与グレンダイザー合体的话将无法说得)
大豪寺凯(ダイゴウジ =ガイ)(本名:山田二郎)(エステバリス・ガイ)	(1)第 8 话的分支选择去宇宙。 (2)第 9 话中不要让凯(ガイ)明人(アキト)、抚子(ナデシコ)被击坠。 (3)第 9 话全灭敌人后,在第 11 话、抚子(ナデシコ)作为我方增援出现的时候就会成为同伴。
凤(フォウ =ムラサメ)or 罗莎米亚(ロザミア =バダム)	(1)第 16 话中用卡谬(カミーユ)说得。二人都能够说得。 (2)第 18 话中卡谬(カミーユ)说得然后将她击坠。 (3)在 18 话中只能说的フォウ或者ロザミア其中一人。将没有说得另一人击坠。也就是说,两人不能同时成为同伴。过关后说得的那个人会成为同伴。
爱娜 (アイナ =サハリン) (アプサラス +高机动型ザク	(1)第 6 话中,让西罗(シロー)说得爱娜(アイナ)(击坠或者让她逃跑都可以)。 (2)第 7 话中,不击坠她击坠せず,让她生存到过关的话就能成为同伴。
阿莲比 (アレンビー =ビアズリー) (ノーベルガンダム)	(1)第 18 话中、用多蒙(ドモン)说得阿莲比(アレンビー)。 (2)第 19 话中、用铃(レイン)说得アレンビー,然后再用多蒙说得。 (3)用ドモン击坠アレンビー。过关后就可成为同伴,如果顺序错误的话是不能令其成为同伴的。
美雪(ミユキ)	第 7 话中按照龙马(ゲッター1)、隼人(ゲッター2)、弁庆(ゲッター3)的顺序与她发生战斗。然后再让龙马去说得,过关后就可以成为同伴。
米那鲁巴 X(ミネルバ X)	第 7 话中,打倒暗黑大将军之前让甲兜说得ミネルバ X。如果让它生存到过关,过关后就可以成为同伴。
铁甲鬼(メカ铁甲鬼)	第 15 话中当他成为我方的 NPC 后,如果让它生存到过关,过关后就可以成为同伴。
胡蝶鬼(メカ胡蝶鬼)	(1)第 16 话后分支选择"ビックファルコンへ行く"。 (2)让メカ胡蝶鬼与ゲッタードラゴン交战后两者都不要被击坠,然后再让龙马说得就可以成为同伴。
シャア用ゲルググ	第 7 话时击坠シャア就可以得到。
拉拉辛(ララァ =スン)(エルメス)	(1)第 8 话中选择去宇宙。 (2)第 9 话、第 11 话、第 12 话中让阿姆罗(アムロ)与夏亚(シャア)和拉拉(ララァ)发生战斗。 (3)11 话中与拉拉(ララァ)战斗之前要先击坠夏亚(シャア)。 ※让塞拉(セイラ)与夏亚(シャア)和拉拉(ララァ)战斗也会发生对话。 (4)第 14 话中先击坠夏亚(シャア)再让阿姆罗(アムロ)说得拉拉。
全装甲高达 (フルアーマーガンダム) orG 装甲(G アーマー)	第 8 话为止塞拉(セイラ)的击坠数比阿姆罗(アムロ)多的话就会得到机体 G アーマー。 除以上情况之外,会得到机体 FA ガンダム。
诺里斯 (ノリス =パッカード) (グフカスタム)	(1)第 28 话中让爱娜(アイナ)与西罗(シロー)他进行战斗的话会发生对话。 (2)令他存活到过关就能让他成为同伴。
埃尔比布鲁 (エルピー =プル) (キュベレイ Mk II)、布鲁兹 (プルツー) (キュベレイ Mk II)	(1)第 28 话中、先将古莱明击坠(グレミー)。 (2)先让卡谬(カミーユ)与布鲁(プル)交战,双方都生存的情况下会有对话发生。 (3)然后布鲁(プル)就会成为同伴。 (4)再用布鲁(プル)击坠布鲁兹(プルツー)的话,过关后布鲁兹(プルツー)就会加入。
风云再起(风云再起)	当东方不败(マスターアジア)在 19 话死亡的场合,会在 21 话加入。 当东方不败(マスターアジア)在 19 话生存的场合,会在 29 话加入。
东方不败マスターアジア (マスターガンダム)	(1)第 8 话中选择地上。在以后的剧情中用多蒙(ドモン)与魔鬼高达(デビルガンダム)和尊者高达(マスターガンダム)发生战斗,并打倒魔鬼高达(デビルガンダム)和尊者高达(マスターガンダム)。 在兰塔欧岛(ランタオ u)的战斗中用多蒙(ドモン)打倒东方不败(マスターアジア)。 (2)让阿莲比(アレンビー)加入同伴。 (3)按照上文所述,满足上面条件后在 19 话不让东方不败死的情况下 29 话就会成为同伴。

超级机器人大战α for Dreamcast

攻略完美保存版

机种:PS	厂商:BANPRESTO	类型:S·RPG
媒体:CD-ROM	发售日:8月30日	

SYSTEM 新系统解析

1 地图回转

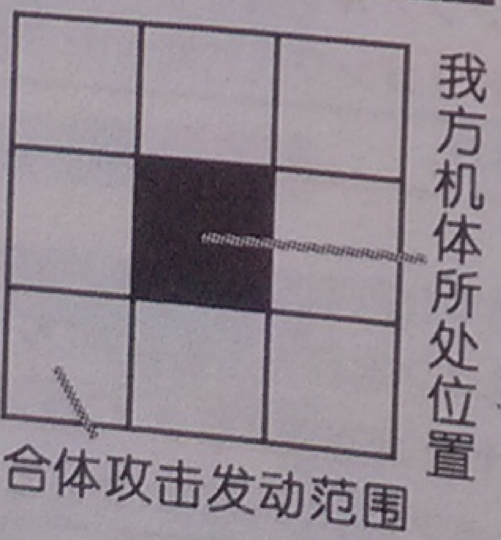
在本作中的战斗地图变为了完全的3维地图，某些建筑物可以遮挡住一部分视线，因此需要随时旋转地图以便更好地观察地形和敌我双方的势力分布。在游戏中分别按动L键和R键可以顺时针和逆时针地旋转地图,这是在游戏中需要经常用到的操作。

2 合体攻击

这是本作中新加入的系统，此系统最早在《超级机器人大战64》中出现，它可以使多架机体合力发出威力强劲的合体攻击技，这是对付BOSS最有效的办法。合体技发动的条件是当具有合体攻击能力的两架或多架机体邻接时即可发动，发动合体技的一方机体中只要有一架机体还未行动即可，并不需要所以参加合体攻击的机体都要处于还未攻击的待机状态。善加利用这点,可以在对BOSS战时发挥巨大的效果:先让可以发动合体攻击的多架机体围攻BOSS将其重创，最后再派上另一架可以使用该合体攻击的机体发动合体攻击技给与BOSS致命一击。在使用合体攻击之前要注意某些合体技需要达到一定的气力才可使用，并且会消费很多EN,还要注意射程限制。合体技的发动方法和种类请参看下表。

合体攻击发动配置方法

以一架机体为中心，具有合体攻击的机体进入周围8格的范围之内后就可以发动合体攻击了。只有处在合体攻击范围之内的机体才可以在武器中检索到合体攻击的武器项目，这时候可以仔细察看一下合体攻击的武器属性。

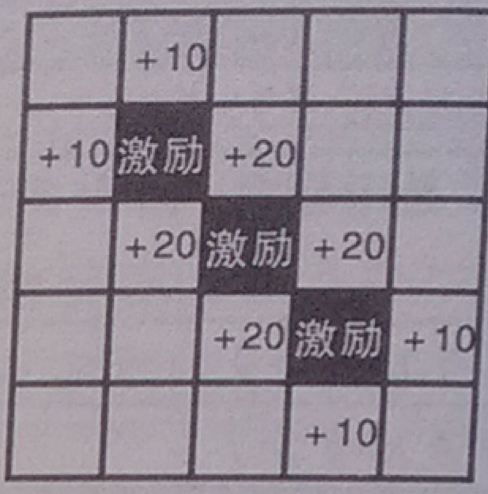


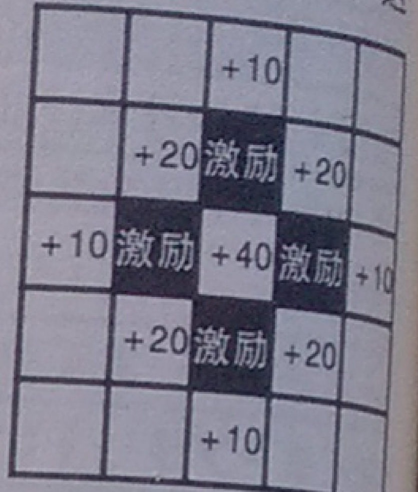
合体攻击一览表

ゲットマシンアタック	盖塔队3机
ツインビーム	盖塔1或盖塔G+铁甲万能侠
ダブルマジンガーブレード	铁甲万能侠+大万能侠
ダブルマジンガーパンチ	铁甲万能侠或魔神凯撒+大万能侠
Wバーニングファイヤー	铁甲万能侠或魔神凯撒+大万能侠
ファイナルダイナミックスペシャル	真盖塔1号+魔神凯撒+大万能侠
超电磁スマッシュ	超电磁合体孔帕托拉V+超电磁合体波鲁基斯V
超电磁スピンVの字斩り	超电磁合体孔帕托拉V+超电磁合体波鲁基斯V
アカシックブレイカー	R-1+赛巴斯塔
トリプルメガランチャー	Z高达(卡缪)+ZZ高达(捷多)+高达试做型3号机(科)
ツインファンネル	ν高达+沙扎比
アグレッシブビーストチャージ	兽战机队4机(各机A形态)
ツインオーラアタック	翼霸(翔)+登拜因(玛贝露)
ユニゾン攻击	EVA初号机+EVA二号机
ダブルヴェスパー	F90V+F91

3 精神指令

本游戏中精神指令和PS版基本一致,但是还有部分精神的作用略有改变,下面将改变部分的精神具体说明一下:1. 集中,所消耗的精神值由PS版的10变为了15;2. 信赖,由PS版的指定我方机体HP恢复30%改变为指定我方机体恢复HP2000;3. 激励,由PS版中指定我方机体气力加10变为邻接我方机体气力加10,这一设定和《第四次超级机器人大战》相同，利用这一定可以大面积提高我方人员气力值。请看右边的图示:





4 诞生日一览表

	诞生日	修得精神指令						技能
A型血	3月21日~4月19日	集中(1)	幸运(10)	铁壁(19)	气合(27)	奇袭(29)	魂(48)	SP加复
	4月20日~5月20日	信赖(1)	铁壁(10)	ひらめき(18)	努力(24)	必中(33)	魂(34)	底力
	5月21日~6月21日	集中(1)	ド根性(10)	铁壁(20)	努力(25)	热血(25)	魂(42)	集中力
	6月22日~7月22日	ひらめき(1)	必中(12)	幸运(17)	热血(25)	气合(35)	魂(41)	底力
	7月23日~8月22日	集中(1)	努力(12)	ひらめき(18)	气合(27)	奇袭(32)	魂(41)	勇者
	8月23日~9月22日	必中(1)	努力(14)	铁壁(17)	热血(26)	激斗(25)	魂(43)	底力
	9月23日~10月23日	ド根性(1)	集中(11)	铁壁(20)	奇袭(25)	幸运(33)	魂(41)	集中力
	10月24日~11月22日	必中(1)	加速(10)	幸运(16)	热血(28)	铁壁(30)	魂(39)	天才
	11月23日~12月21日	必中(1)	加速(10)	幸运(16)	热血(25)	气合(31)	魂(40)	集中力
	12月22日~1月19日	努力(1)	ひらめき(11)	铁壁(18)	热血(24)	魂(31)	必中(35)	天才
	1月20日~2月18日	幸运(1)	ひらめき(11)	必中(16)	热血(26)	大激励(35)	魂(39)	天才
	2月19日~3月20日	集中(1)	ひらめき(10)	努力(19)	热血(26)	幸运(33)	魂(43)	勇者
B型血	3月21日~4月19日	努力(1)	ひらめき(12)	必中(19)	热血(28)	气合(35)	魂(39)	社长
	4月20日~5月20日	ド根性(1)	必中(11)	ひらめき(20)	幸运(27)	战栗(34)	魂(40)	集中力
	5月21日~6月21	日加速(1)	必中(12)	努力(17)	热血(28)	ひらめき(35)	魂(40)	社长
	6月22日~7月22日	ド根性(1)	ひらめき(11)	必中(18)	信赖(26)	魂(31)	补给(44)	集中力
	7月23日~8月22日	ひらめき(1)	加速(10)	必中(20)	热血(25)	幸运(34)	魂(40)	天才
	8月23日~9月22日	集中(1)	气合(12)	幸运(8)	热血(25)	战栗(35)	魂(39)	天才
	9月23日~10月23日	幸运(1)	必中(12)	努力(19)	热血(27)	ひらめき(24)	魂(40)	社长
	10月24日~11月22日	ひらめき(1)	必中(13)	努力(19)	热血(25)	战栗(36)	魂(40)	集中力
	11月23日~12月21日	信赖(1)	集中(10)	铁壁(18)	奇袭(25)	再动(32)	魂(41)	SP回复
	12月22日~1月19日	努力(1)	必中(12)	气合(20)	热血(28)	隐身(31)	魂(40)	SP回复
	1月20日~2月18日	必中(1)	努力(10)	气合(20)	热血(28)	期待(32)	魂(40)	社长
	2月19日~3月20日	努力(1)	信赖(12)	ひらめき(16)	必中(16)	热血(25)	魂(41)	集中力
O型血	3月21日~4月19日	幸运(1)	ド根性(9)	必中(18)	努力(24)	奇袭(32)	魂(46)	SP回复
	4月20日~5月20日	ひらめき(1)	集中(12)	ド根性(18)	热血(25)	幸运(34)	魂(38)	勇者
	5月21日~6月21日	集中(1)	加速(11)	努力(19)	ひらめき(26)	奇袭(27)	魂42)	集中力
	6月22日~7月22日	必中(1)	加速(10)	努力(19)	热血(24)	ひらめき(33)	魂(42)	勇者
	7月23日~8月22日	幸运(1)	必中(14)	てかげん(18)	热血(24)	ひらめき(34)	魂(39)	底力
	8月23日~9月22日	集中(1)	ひらめき(11)	努力(20)	气合(25)	奇袭(29)	魂(38)	集中力
	9月23日~10月23日	必中(1)	ひらめき(10)	气合(18)	热血(25)	脱力(30)	魂(40)	社长
	10月24日~11月22日	加速(1)	必中(11)	ひらめき(20)	热血(27)	友情(32)	魂(40)	勇者
	11月23日~12月21日	努力(1)	必中(11)	ひらめき(18)	热血(24)	激历(29)	魂(38)	SP回复
	12月22日~1月19日	必中(1)	气合(10)	幸运(18)	热血(27)	てかげん(33)	魂(41)	社长
	1月20日~2月18日	努力(1)	必中(11)	ひらめき(17)	热血(24)	战栗(35)	魂(41)	社长
	2月19日~3月20日	ド根性(1)	集中(9)	加速(18)	奇袭(25)	幸运(34)	魂(41)	集中力
AB型血	3月21日~4月19日	幸运(1)	气合(11)	必中(17)	热血(26)	信赖(36)	魂(42)	天才
	4月20日~5月20日	必中(1)	ひらめき(10)	幸运(21)	热血(26)	气合(33)	魂(42)	社长
	5月21日~6月21日	气合(1)	ド根性(12)	集中(18)	铁壁(24)	奇袭(33)	魂(39)	SP回复
	6月22日~7月22日	努力(1)	ド根性(10)	ひらめき(17)	热血(27)	必中(32)	魂(40)	底力
	7月23日~8月22日	加速(1)	ド根性(11)	必中(19)	热血(27)	战栗(33)	魂(38)	SP回复
	8月23日~9月22日	努力(1)	ド根性(10)	必中(19)	热血(24)	ひらめき(31)	魂(41)	SP回复
	9月23日~10月23日	必中(1)	努力(10)	加速(18)	ひらめき(24)	热血(26)	魂(35)	SP回复
	10月24日~11月22日	幸运(1)	ひらめき(11)	必中(17)	努力(26)	热血(28)	魂(36)	底力
	11月23日~12月21日	ひらめき(1)	努力(12)	必中(17)	幸运(24)	热血(25)	魂(37)	勇者
	12月22日~1月19日	ひらめき(1)	加速(10)	气合(19)	热血(26)	必中(29)	魂(37)	集中力
	1月20日~2月18日	加速(1)	必中(11)	铁壁(18)	热血(25)	かく乱(31)	魂(40)	底力
	2月19日~3月20日	信赖(1)	必中(10)	气合(17)	热血(26)	ひらめき(39)	魂(42)	SP回复

隐藏机体

隐藏机体
G-3ガンダム
GP-02·A
Z-II
フルアーマーZZ
サザビー
ドーベンウルフ
シャアー用ザク
キュベレイ Mk-II(
ヤクト·ドーガ(ク
νGUNDAM(HWS)装备型
F90V
トールギス-III
EVA3号机

隐藏机体/人物

隐藏机体	解释
G-3ガンダム	1.REAL 系第 2 话选择"ブリーフィングルームに行く"路线,SUPER 系第 4 话前时选择"申し出を受け入れる" 2.第 9 话选择"ジャブローに向かう" 3.第 10 话"アムロ再び"由アムロ驾驶加入。 熟练度条件:熟练度达到 6
GP-02·A	1.第 10 话后选择在走南"南アタリアへ向かう" 2.第 11 话"ガンダム强夺"让 GP-01 将 GP-02 的 HP 打倒 50% 以下 3.第 12 话"野望の男"中,将 GP-02 击坠 4.第 20 话"决战、第二新东京市"后选择"リガ・ミリティアと合流する" 5.第 24 话"ソロモンの恶梦"将 GP-02 击坠 6.第 50 话"ヴァリアブル・フォーメーション"后选择"ラー・カイラム队" 7.第 53 话"ソロモン攻略战"前选择"マクロスによる强行突入" 8.第 53 话时在敌人没有被全灭的情况下让マクロス进入所罗门。 熟练度条件:N /A
Z-II	1.必须使用 REAL 系进行游戏 2.第 18 话"ゼータの鼓动"时,选择"ファを出击させない" 3.第 41 话选择"リーンホース Jr 队" 4.第 42 话"アクシズからの使者"时,由カミーユ驾驶加入 熟练度条件:熟练度 30
フルアーマーZZ	1.第 57 话"天使の轮の上で"后选择"アクシズへ向かう" 2.第 60 话"战士、再び"自动得到 熟练度条件:熟练度 45
サザビー	1.第 41 话"バイバイ・マルス"后选择"リーンホース Jr 队" 2.第 44 话"リィナの血"由クワトロ驾驶得到 熟练度条件:N /A
ドーベンウルフ	1.选第 41 话"バイバイ・マルス"后选择"リーンホース Jr 队" 2.第 43 话"プルとアクシズと" 熟练度条件:熟练度 40 以下
シャアー用ザク	1.第 41 话"バイバイ・マルス"后选择"リーンホース Jr 队" 2.第 43 话"プルとアクシズと" 熟练度条件:熟练度达到 40 以上
キュベレイ Mk-II(赤)	1.第 50 话"ヴァリアブル・フォーメーション"选择"ラー・カイラム队" 2.第 52 话"バイブレーション"让プル和ジュドー按顺序说得プルツー 3.第 56 话"ジオンの幻像"让ジュドー说得プルツー,过关后得到 熟练度条件:N /A
ヤクト・ドーガ(クエス专用)	1.第 50 话"ヴァリアブル・フォーメーション"选择"ラー・カイラム队" 2.第 52 话"バイブレーション"让クワトロ说得クエス后得到 熟练度条件:N /A
νGUNDAM(HWS)装备型	1.第 9 话后选择"ジャブローへ行く" 2.第 41 话"バイバイ・マルス"结束后选择"リーンホース Jr 队" 2.第 41 话"バイバイ・マルス"结束后选择"リーンホース Jr 队" 3.第 42 话之前的事件中当チェーン问アムロ"约束を覚えているか"时选择第一项 4.第 50 话"ヴァイリアブル・フォーメーション"选择"ラー・カイラム队" 5.第 53 话"ソロモン攻略战"之后得到 熟练度条件:熟练度 45 后选择"リガ・ミリティアと合流する"
F90V	1.第 20 话"决战、第二新东京市"让シーブック攻击ドレル 2.第 25 话"クロスボーン・バンガード"让シーブック攻击ドレル 2.第 25 话"クロスボーン・バンガード"后选择"グラン・ガランと队" 3.第 41 话"バイバイ・マルス"后选择"グラン・ガランと队" 3.第 41 话"宇宙に盛く妖花"选择"シーブックを先に行かせない" 4.第 43 话"宇宙に盛く妖花"选择"シーブックを先に行かせない" 4.第 43 话"宇宙に盛く妖花"选择"シーブックを先に行かせない" 5.不说得セシリー将其击落,但不要击坠ドレル和ザビーネ。过关得到,不过此机体不是很强。 熟练度条件:熟练度 30 "或"白い翼のガンダム"(ジャブロー路线)时,选择"ゼクスを肯定する"
トールギス-III	1.第 13 话"少女が见た流星"时,选择"エンジェル・ハイロウを追う" 2.第 57 话"天使の轮の上で"让ヒイロ把ミリアルド击坠 3.第 58 话"胜者と败者に祝福を"时加入 4.第 65 话"ギア・オブ・ディスティー"时加入 熟练度条件:熟练度 40 后选择"ゴラオン队"
EVA3 号机	1.第 41 话"バイバイ・マルス"

	与使徒バルディエと战斗时选择“使徒と战う” 2.第45话“神か恶魔か…”与使徒バルディエと战斗时选择“使徒と战う” 2.第45话“神か恶魔か…”与使徒バルディエと战斗时,会发生真・ゲッター净化使徒的情节 3.バルディエ的HP剩1/2时,会发生真・ゲッター净化使徒的情节 4.第47话“男の战い”中,由トウジ驾驶登场 5.第50话“ヴァリアブル・フォーメーション”选择“ゴラオン队” 熟练度条件:N/A
デストロイド・モンスター/VF-1Jアーマードバルキリー	第61话“运命の矢”选择“バルキリー小队を先行させる”后加入 熟练度条件:N/A
クァドラン・ロー(青)	1.第40话“ビッグ・エスケープ”让マックス把ミリア击坠 2..第61话“运命の矢”中,マックス把ミリア驾驶的座机HP打到一半,发生情节 3.后由巨大化的マックス驾驶得到 熟练度条件:N/A
VF-1J(S)(赤)	1.第40话“ビッグ・エスケープ”让マックス把ミリア击坠 2.第61话“运命の矢”中,マックス把ミリア击坠 3.后由缩小的ミリア驾驶自动加入 熟练度条件:N/A
サイバスター新武器:乱舞の太刀	1.第50话“ヴァリアブル・フォーメーション”选择“グラン・ガラン队” 2.54话“异邦人たちの归还”习得 熟练度条件:熟练度达到52
S2机关搭载EVA初号机	第47话“男の战い”,让初号机被第十四使徒击倒,发生初号机暴走吞吃第14使徒的情节,初号机将S2机关连同使徒一起吃到肚子里所以……过关后得到得到。 熟练度条件:N/A
ガンバスター追加武装	1.第50话“ヴァリアブル・フォーメーション”选择“ゴラオン队”路线 2.第55话学会バスターホームラン/バスタートマホークブーメラン这两招 熟练度条件:N/A
守护神ゴードル	1.第20话“决战、第二新东京市”后选择“极东支部に残る” 2.第50话“ヴァリアブル・フォーメーション”选择“ゴラオン队” 3.第53话“地球を賭けた一骑打ち”选择“ハイネルを见逃す” 4.第55话“父の胸の中で泣け”让健一和ハイネル战斗 5.第65话“ギア・オブ・ディスティニー”把ミーア击坠后让健一击坠ハイネル,然后让健一说得ハイネル驾驶的守护神ゴードル 6.第66话“绝望の宴は今から始まる”由ハイネル驾驶守护神ゴードル作为援护参战 熟练度条件:N/A
量产型ダイファイター/量产型ダイタンク	1.第20话“决战、第二新东京市”后选择“リガ・ミリティアと合流する” 2.第21话“ホンコン・シティ”战斗前选择“格纳库付近を搜す” 3.第21话“ホンコン・シティ”第2回合作为援护登场 熟练度条件:N/A
グルンガスト改/ヒュッケバインEX	1.第29话“心に念じる见えない刃”(REAL系)/“黑い超斗士”(SUPER系)让主角先和イルム发生战斗=>和主角恋人发生战斗=>再和イルム发生战斗 2.第46话“第三の力”(REAL系)/“龙と虎”(SUPER系)结束时イルム依然生存 3.第50话“ヴァリアブル・フォーメーション”选择“ゴラオン队” 4.第52话“魔神皇帝”选择“とにかく攻击あるのみだ” 5.第57话“天使の轮の上で”时,选择“作战を引き受けない” 6.第65话“ギア・オブ・ディスティニー”正式加入 熟练度条件:N/A
迷彩ビルバイン	1.第20话“决战、第二新东京市”结束后选择“EVA贰号机输送舰队と合流する” 2.第41话“バイバイ・マルス”结束后选择“ゴラオン队” 3.第43话“静止した暗の中で”让ショウ把バーン击坠 4.第50话“ヴァリアブル・フォーメーション”选择“グラン・ガラン队” 5.第53话“クロス・ファイト”后得到 熟练度条件:熟练度达到45
隐藏人物	解释
トッド	1.第20话“决战、第二新东京市”选择“EVA贰号机输送舰队と合流する” 2.第21话“圣战士たち”让ショウ和トッド发生战斗 3.第22话“エレの灵力”让ショウ和トッド发生战斗 4.第23话“ナの国の女王”让ショウ和トッド发生战斗 5.第41话“バイバイ・マルス”结束后选择“ゴラオン队” 6.第43话“静止した暗の中で”让ショウ说得 7.第50话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“グラン・ガラン队”

ガラリア
バーニィ
レビ
フォウ
プル
プルツー
ハマーン
エマ
ガトー/ケリィ
櫻野マリ
クエス
リムル
恋人
サラ
ミリア

	8. 第 54 话"异邦人达の归还"时选择"申し出に応じない",然后让ショウ说得トッド过关后加入
ガラリア	1. 第 20 话"决战、第二新东京市"选择"EVA 贰号机输送舰队と合流する" 2. 第 25 话"东京上空"让ショウ说得ガラリア 3. 第 41 话"バイバイ・マルス"结束后选择"ゴラオン队" 4. 第 44 话"赤い发の女"加入
バーニィ	1. 第 26 话"红いエヴァンゲリン"或"海からのマレビト"让クリス和バーニィ发生战斗 2. 第 41 话"バイバイ・マルス"选择"リーンホース Jr 队" 3. 第 44 话"リィナの血"让クリス说得バーニィ 4. 第 57 话"天使の轮の上で"后选择"アクシズに向かう" 5. 第 60 话"战士、再び"结束后自动加入。
レビ	1. 第 9 话"未知なる灾い"后选择"南アタリア岛に向かう" 2. 第 20 话"决战、第二新东京市"选择"リガ・ミリティアと合流する" 3. 第 41 话"バイバイ・マルス"选择"リーンホース Jr 队" 4. 第 57 话"天使の轮の上で"选择"アクシズに向かう" 5. 第 59 话"クロス・ターゲット"让リュウセイ说得レビ(熟练度达到 55) 6. 第 61 话"运命の矢"过关后加入驾驶 R-GUN POWERED(注:有レビ在的场合一定要让リュウセイ和レビ发生战斗或说得。令:在选择"弹丸を EVA で受け止める"后的第 37 话让リュウセイ和レビ战斗 2 次、"弹丸を打ち落とす"后的第 38 话让リュウセイ和レビ战斗 2 次) 熟练度条件:熟练度达到 55
フォウ	1. 第 20 话"决战、第二新东京市"选择"リガ・ミリティアと合流する" 2. 第 21 话"ホンコン・シティ"让カミーユ去说得フォウ 2 次 3. 第 50 话"ヴァイリアブル・フォーメーション"选择"ラー・カイラム队" 4. 第 51 话"ダカールの日"让カミーユ去说得フォウ然后击落フォウ,过关后加入
プル	1. 第 41 话"バイバイ・マルス"选择"リーンホース Jr 队" 2. 第 43 话"プルとアクシズと"让ジュドー说得プル
プルツー	1. 第 50 话"ヴァイリアブル・フォーメーション"选择"ラー・カイラム队" 2. 第 52 话"バイブレーション"让プル和ジュドー去说得プルツー 3. 第 56 话"ジオンの幻像"让ジュドー说得プルツー,然后击坠。后加入
ハマーン	1. 第 41 话"バイバイ・マルス"选择"リーンホース Jr 队" 2. 第 42 话"アクシズからの使者"同意停战协定 3. 第 44 话"リィナの血"让クワトロ说得ハマーン 4. 第 50 话"ヴァイリアブル・フォーメーション"选择"ラー・カイラム队" 5. 第 51 话"ダカールの日"选择"シャアとして応える" 6. 第 60 话"战士、再び"让クワトロ说得ハマーン,后让カミーユ与ハマーン发生战斗,然后让ジュドー击坠ハマーン 7. 第 66 话"绝望の宴は今から始まる"驾驶キュベレイ作为援护参战
エマ	REAL 系第 4 话"死神と呼ばれた GUNDAM"让カミーユ说得即可。SUPER 系自动加入
ガトー/ケリィ	1. 第 9 话"未知なる灾い"选择"南アタリア岛へ向かう" 2. 第 11 话"ガンダム强夺"让 GP-01 将 GP-02 的 HP 打倒 50% 以下 3. 第 12 话"野望の男"中,将 GP-02 击坠 4. 第 20 话"决战、第二新东京市"后选择"リガ・ミリティアと合流する" 5. 第 24 话"ソロモンの恶梦"将 GP-02 击坠 6. 第 50 话"ヴァリアブル・フォーメーション"后选择"ラー・カイラム队" 7. 第 55 话"驱け抜ける岚"让コウ说得ガトー 8. 第 66 话"绝望の宴は今から始まる"同ハマーン一起作为援护参战。 ケリィ同ガトー一同时加入
桜野マリ	1. 第 50 话"ヴァリアブル・フォーメーション"选择"ラー・カイラム队" 2. 第 53 话"ソロモン攻略战"作为增援登场(熟练度 40) 3. 第 55 话"驱け抜ける岚"结束后加入(熟练度 50)
クェス	1. 第 50 话"ヴァリアブル・フォーメーション"选择"ラー・カイラム队" 2. 第 52 话"バイブレーション"让クワトロ说得クェス
リムル	1. 第 27 话"マシン展开"让ニー、ショウ、マーベル、キーン攻击敌方母舰 2. 第 50 话"ヴァイリアブル・フォーメーション"让ニー说得リムル
恋人	第 29 话"心に念じる见えない刃"(REAL 系)/"黑い超斗士"(SUPER 系)让主角先和恋人发生 2 次战斗,后说得。
サラ	1. 第 42 话"アクシズからの使者"时让カツ攻击サラ一次 2. 第 54 话"女たちの战场"时让カツ说得 3. 第 57 话"天使の轮の上で"让カツ再次说得。
ミリア	1. 第 40 话"ビッグ・エスケープ"让マックス把ミリア击坠

	2. 第 61 话“运命の矢”中，让マックス把ミリア击坠或击伤，之后话中自动加入（击坠或击伤加入的ミリア不同，一个是巨大化的，另外是缩小后的）
	同，一个是巨大化的，另外是缩小后的） 让リュウセイ说得イングラム
イングラム	最后一话“この星の明日のために”让リュウセイ说得イングラム
イルム	1. 第 29 话“心に念じる见えない刃”（REAL 系）/“暗い超斗士”（SUPER 系）让主角先和イルム发生战斗 => 和主角恋人发生战斗 => 再和イルム发生战斗 主角恋人发生战斗 => 再和イルム发生战斗 “龙と虎”（SUPER 系）结束时イルム依然生存 2. 第 46 话“第三の力”（REAL 系）/“龙と虎”（SUPER 系）结束时イルム依然生存 3. 第 50 话“ヴァリアブル・フォーメーション”选择“ゴラオン队” 4. 第 52 话“魔神皇帝”选择“とにかく攻击あるのみだ” 5. 第 57 话“天使の轮の上で”时，选择“作战を引き受けない” 6. 第 65 话“ギア・オブ・ディスティニー”イルム驾驶グルンガスト改（REAL 系） ヒュッケバイン EX（SUPER 系）正式加入
ミリアルド	1. 第 13 话“少女が见た流星”或“白い翼のガンダム”（ジャブロ一路线）时，选择“ゼクスを肯定する” 2. 第 57 话“天使の轮の上で”时，选择“エンジェル・ハイロウを追う” 3. 第 58 话“胜者と败者に祝福を”让ヒイロ把ミリアルド击坠 4. 第 65 话“ギア・オブ・ディスティー”时加入
ハイネル	1. 第 20 话“决战、第二新东京市”后选择“极东支部に残る” 2. 第 50 话“ヴァリアブル・フォーメーション”选择“ゴラオン队” 3. 第 53 话“地球を赌けた一骑打ち”选择“ハイネルを见逃す” 4. 第 55 话“父の胸の中で泣け”让健一和ハイネル战斗 5. 第 65 话“ギア・オブ・ディスティニー”把ミーア击坠后让健一击坠ハイネル，然后让健一说得ハイネル驾驶的守护神ゴードル 6. 第 66 话“绝望の宴は今から始まる”由ハイネル驾驶守护神ゴードル作为援护参战

流程/熟练度表 （R 系 = REAL 系　S 系 = SUPER 系　共 = 共通）

名称	系统	熟练度增加条件
“バニシング・トルーパー”	R 系第 1 话	选择“基本的な战斗方法を确认しない” +1
“黑いガンダム”	R 系第 2 话	2 回合内到达ガンダム MK－Ⅱ处 +1
“ホワイトベース救出”	R 系第 3 话	选择“出击せずに样子を见る” +1
“死神と呼ばれた G”	R 系第 4 话	让カミーユ说得エマ +17
“ジオンの亡灵”	R 系第 5 话	回合内击坠マ＝クベ驾驶的ザンジバル +1
“对决、极东基地”	R 系第 6 话	－
“钢铁のコクピット”	S 系第 1 话	选择“基本的な战斗方法を确认しない” +1
“マジンガーZ 绝体绝命”	S 系第 2 话	マジンガーZ 以分离状态过关 +1
“ゲッターチーム出击せよ！”	S 系第 3 话	让ゲッター1 和バド发生战斗、ゲッター2 和ザイ发生战斗、ゲッター3 和ズー发生战斗 +1 否则 －1
“ジオン再临”	S 系第 4 话	3 回合内击坠黑色三连星或マ＝クベ +1
“シークレットナンバーズ”	S 系第 5 话	－
“アーガマー坠命令”	S 系第 6 话	选择“敌だと思う” +1
“レッツ！コンバイン”	共第 7 话	－
“出击！その名はジャイアント・ロボ”	共第 8 话	选择“甲儿达と一绪にいく” +1
“未知なる灾い”	R 系第 9 话	过关后选择 ·“ジャブローに向かう” ·“南アタリア岛に向かう” 进入不同路线。
“风を呼ぶ者”	S 系第 9 话	过关后选择 ·“ジャブローに向かう” ·“南アタリア岛に向かう” 进入不同路线。
“アムロ再び”（ジャブロ一路线）	共第 10 话	－
“白いモビルスーツ”（ジャブロ一路线）	共第 11 话	击坠メッチェ +1
“战いは谁のために”（ジャブロ一路线）	共第 12 话	－
“翼を持ったガンダム”（ジャブロ一路线）	共第 13 话	击坠ヴィレッタ +1
“目覚めよ、勇者”（南アタリア路线）	共第 10 话	选择“こっそり出击する” +1
“ガンダム强夺”（南アタリア路线）	共第 11 话	把ガトー驾驶的 GP02A 的 HP 打到一半 +1
“野望の男”（南アタリア路线）	共第 12 话	击坠ガトー +1 击坠シーマ +1
“少女が见た流星”（南アタリア路线）	共第 13 话	－
“父との约束”	共第 14 话	5 回合内敌全灭 +1

"使徒、袭来"	共第 15 话	选择"命令があり次第、出击する" +1
"咆哮、EVA 初号机"	共第 16 话	-
"GR 对 GR2"	共第 17 话	击坠ゴーゴン大公 +1
"ゼータの鼓动"	R 系第 18 话	选择"ファを出击させない" +1 击坠トロワ(注:HP 剩 50% 时逃走) +1
"第二次直上会议"	R 系第 19 话	选择"ロンド=ベルに救援を要请しない" +1
"红い稻妻?空飞ぶマジンガー"	S 系第 18 话	选择"グルンガスト一式の整备を赖む" +1
"激突! ゲッターロボ VS ゲッターロボ G"	S 系第 19 话	-
"决战、第 2 新东京都市"	共第 20 话	EVA 攻击第 5 使徒ラミエル的情节发生前,除ラミエル外敌全灭 +1 过关后选择: ·"リガ·ミリティアと合流する" ·"极东支部に残る" ·"EVA 贰号机输送舰队と合流する" 进入不同路线。
"兽を超え、人を超え、いでよ神の战士"(极东地区路线)	共第 21 话	选择"甲府市へ向かう" +1 击坠シャピロ +1 击坠ヴィレッタ +1
"战いの海へ"(极东地区路线)	共第 22 话	-
"マジンガーZ 対暗黑大将军"(极东地区路线)	共第 23 话	击坠ダンテ +1 击坠暗黑大将军 +1
"ボルテス起死回生"(极东地区路线)	共第 24 话	选择"ボルト·クルーザーを优先する" +1
"シャーキン恶魔の战い"(极东地区路线)	共第 25 话	-
"红いエヴァンゲリオン"(极东地区路线)	共第 26 话	-
"ホンコンシティ"(リガ·ミリティア路线)	共第 21 话	选择"发进用カタパルト付近を探す" +1
"ガンダム、星の海へ"(リガ·ミリティア路线)	共第 22 话	选择"训练に出る" +1 击坠シーマ +1
"始动ダブルゼータ"(リガ·ミリティア路线)	共第 23 话	3 回合内ジュドー回到母舰 +1 3 回合内ジュドー没有回到母舰 -1
"ソロモンの恶梦"(リガ·ミリティア路线)	共第 24 话	2 回合内击坠ガトー +1
"クロスボーン·バンガード"(リガ·ミリティア路线)	共第 25 话	让シーブック与ドレル发生战斗(注:不要击坠) +1
"海からのマレビト"(リガ·ミリティア路线)	共第 26 话	让アスカ 3 回合内击坠ガギエル +1
"圣战士たち"(EVA2 号机受け取り)	共第 21 话	-
"エレの灵力"(EVA2 号机受け取り)	共第 22 话	4 回合内我方全部机体地图上方到达 +2 5 回合内我方全部机体地图上方到达 +1 7 回合内我方全部机体地图上方到达 -1 8 回合内我方全部机体地图上方到达 -2
"ナの国の女王"(EVA2 号机受け取り)	共第 23 话	战斗前选择"グラン·ガランを逃がす" +1 战斗前选择"グラン·ガランを护卫" -1 选择"グラン·ガランを护卫"后,击坠スプリガン +1
"オーラロード"(EVA2 号机受け取り)	共第 24 话	2 回合内击坠バーン +1 5 回合后残留 1 名敌人,发生事件 +1
"东京上空"(EVA2 号机受け取り)	共第 25 话	-
"红いエヴァンゲリオン"(EVA2 号机受け取り)	共第 26 话	选择"先に EVA2 号机と合流" +1 让アスカ 3 回合内击坠ガギエル +1 选择"先にリーンホース Jr と合流" -1 选择"先にリーンホース Jr と合流"后,击坠ラル +1
"マシン展开"(マーケサズ路线)	共第 27 话	选择"先にリーンホース Jr と合流" 选择"マーケサズ诸岛に行く" -1 击坠ビショット +1
"マシン展开"(南アタリア路线)	共第 27 话	选择"南アタリア岛へ向かう" +1 击坠ビショット +1
"ETO の岛"	共第 28 话	让ブライト击坠イスラフェル +2 让レイ击坠イスラフェル +1
"心に念じる见えない刃"	S 第 29 话	恋人击坠 -1 イルム击坠 -1
"黑い超斗士"	R 第 29 话	恋人击坠 -1 イルム击坠 -1
"精灵凭依"(选择力押し)	共第 30 话	4 回合内击坠イスラフェル +1 3 回合内击坠イスラフェル +2

“瞬间、心重ねて”（选择 EVA2 体同时攻击）	共第 30 话	同一回合内イスラフェル全部击倒 +1 1 回合内イスラフェル全部击倒 +2 过关后选择: ·“EVA で受け止める” ·“打ち落とす”
“奇迹の价值は”（选择 EVA で受け止める）	共第 31 话	选择“マクロスを护卫” +1
“スペース・フォールド”（选择 EVA で受け止める）	共第 32 话	击坠敌方战舰 +1
“アームド・アタック”（选择 EVA で受け止める）	共第 33 话	战斗时选择“5 分后にトランスフォーメーション” +1 击坠ブリタイ +3
“天敌との遭遇”（选择 EVA で受け止める）	共第 34 话	选择“应战しない” +1
“イングラムの真意”（选择 EVA で受け止める）	共第 35 话	击坠イングラム +2
“ミス?マクロス”（选择 EVA で受け止める）	共第 36 话	选择“呼び出しに应答する” +1 选择“呼び出しを无视する”后,5 回合内敌全灭 +1
“木星からの逃亡者”（选择 EVA で受け止める）	共第 37 话	战斗时选择“この宙域から撤退する” +1 选择“ヴァルシオーネ R を助ける”后 4 回合内敌全灭 +1 让リュウセイ和レビ发生 2 回战斗 +1
“人类を导くもの”（选择 EVA で受け止める）	共第 38 话	–
“ファーストコンタクト”（选择 EVA で受け止める）	共第 39 话	击坠カムジン +1
“ブービー・トラップ”（选择打ち落とす）	共第 31 话	选择“マクロスを护卫” +1
“カウント・ダウン”（选择打ち落とす）	共第 32 话	击坠敌方战舰 +1
“トランス・フォーメーション”（选择打ち落とす）	共第 33 话	战斗时选择“5 分后にトランスフォーメーション” +1 击坠ブリタイ +3
“隐された杀意”（选择打ち落とす）	共第 34 话	击坠イングラム +2
“サタン・ファイト”（选择打ち落とす）	共第 35 话	战斗时选择“マクロス舰内へ行く” +1 敌援军出现前,所有敌人全灭(3 回合内) +1
“リン・ミンメイ”（选择打ち落とす）	共第 36 话	–
“ジュピトリアン”（选择打ち落とす）	共第 37 话	战斗时选择“カテジナを击たない” +1
“帝国の女王”（选择打ち落とす）	共第 38 话	让リュウセイ和レビ发生 2 回战斗 +1 让カトル说得トロワ +1 让デュオ说得ヒイロ +1
“终末への前奏曲”（选择打ち落とす）	共第 39 话	–
“ビッグ・エスケープ”	共第 40 话	让マックス击坠ミリア +1
“バイバイ・マルス”	共第 41 话	选择“美沙を基地へ行かせない” +1 击坠カムジン +1 过关后选择: ·“リーンホース Jr 队” ·“グラン・ガラン队” ·“ゴラオン队”
“アクシズからの使者”（リーンホース Jr 路线）	共第 42 话	击坠シロッコ +1 战斗时选择“战斗を续ける” –5
“プルとアクシズと”（リーンホース Jr 路线）	共第 43 话	潜入部队全部进入アクシズ前,敌全灭 +1
“リイナの血”（リーンホース Jr 路线）	共第 44 话	让クリス说得バーニィ +1 17 回合内脱出 +2 18 回合内脱出 +1 敌全灭 –5
“漆黑の天使来たりて”（リーンホース Jr 路线）	共第 45 话	让ラー・カイラム在 6 回合内脱出 +2 让ラー・カイラム在 7 回合内脱出 +1
“ジュピター・ゴースト”（グラン・ガラン路线）	共第 42 话	击坠クロノクル +1
“宇宙に盛く妖花”（グラン・ガラン路线）	共第 43 话	选择“シーブック达を先行させる” +1
“ゼロと呼ばれたガンダム”（グラン・ガラン路线）	共第 44 话	让主角说得カトル +1
“强袭、阻止限界点”（グラン・ガラン路线）	共第 45 话	将ガトー的 HP 降到一半或击坠 +1
“父よ、地球は近い”（ゴラオン路线）	共第 42 话	击坠ハイネル +1 击坠ジャンギル +1
“静止した暗の中で”（ゴラオン路线）	共第 43 话	3 回合内击坠マトリエル +2 3 回合内击坠マトリエル +1 让ショウ说得トッド +1
“红い发の女”（ゴラオン路线）	共第 44 话	战斗时选择“ティターンズに基地を明け渡す” +1
“神か、恶魔か…”（ゴラオン路线）	共第 45 话	–

"第三の力"	R 第 46 话	–
"龙と虎"	S 第 46 话	–
"男の战い"	共第 47 话	–
"谁がために钟は踊る"	共第 48 话	5 回合内敌全灭 +1
"进路に光明、退路に绝望"	共第 49 话	**イサム**将所有**メギロード** 1 回合内击坠(先用气合,然后飞过去用地图武器,在敌方攻击时还击,可保证 1 回合内全灭) +2 **イサム**将所有**メギロード** 2 回合内击坠 +1 **イサム**将**ガルド**击坠 +1
"ヴァリアブル・フォーメーション"	共第 50 话	击坠**イングラム**(HP80% 会逃走) +3 击坠**ドレイク**(HP50% 会逃走) +1 过关后选择: ·"**ラー・カイラム**队" ·"**グラン・ガラン**队" ·"**ゴラオン**队"
"ダカールの日"(ラー・カイラム路线)	共第 51 话	选择"**シャアとして答える**" +1
"バイブレーション"(ラー・カイラム路线)	共第 52 话	–
"ソロモン攻略战"(ラー・カイラム路线)	共第 53 话	选择"**マクロスで突击する**" +1 让**マクロス**进入**ソロモン** +1 3 回合内击坠 12 架**ドム** +1
"女たちの战场"(ラー・カイラム路线)	共第 54 话	选择"**ジュピトリアンの部队を追う**" +1 击坠**レビ** +1 本话结束后与恋人对话时选择第 1 项:"大切な仲间だから" +1(出现此选项与恋人的友好度相关)
"驱け抜ける岚"(ラー・カイラム路线)	共第 55 话	–
"ガラスの王国"(グラン・ガラン路线)	共第 51 话	让**ミリアルド**击坠**ヒイロ** +1
"王国崩坏"(グラン・ガラン路线)	共第 52 话	战斗时选择"基地を放弃し、脱出する" +1 战斗时选择"基地を放弃し、脱出する"后,グラン・ガラン 4 回合内脱出 +2 战斗时选择"基地を放弃し、脱出する"后,グラン・ガラン 5 回合内脱出 +1
"クロス・ファイト"(グラン・ガラン路线)	共第 53 话	击坠**ビショット** +1 过关后**ミデア**没有被击落 +2
"异邦人达の归还"(グラン・ガラン路线)	共第 54 话	战斗时选择"**ドレイクの申し出に応じる**" +3 战斗时不选择"**ドレイクの申し出に応じる**"时,但说得**トッド** +1 否则 -10 本话结束后与恋人对话时选择第 1 项:"大切な仲间だから" +1(出现此选项与恋人的友好度相关)
"女王リリーナ"(グラン・ガラン路线)	共第 55 话	–
"あしゅら男爵散る"(ゴラオン路线)	共第 51 话	4 回合内击坠**あしゅら**男爵 +2
"魔神皇帝"(ゴラオン路线)	共第 52 话	战斗时选择"何とか时间を稼ぐしかねぇ" +1 战斗时选择"とにかく攻击"后,6 回合内敌全灭 +1
"地球をかけた一骑打ち"(ゴラオン路线)	共第 53 话	战斗发生情节后选择"**ハイネル**达を见逃す" +3
"思い出を未来へ"(ゴラオン路线)	共第 54 话	本话结束后与恋人对话时选择第 1 项:"大切な仲间だから" +1(出现此选项与恋人的友好度相关)
"父の胸の中で泣け"(ゴラオン路线)	共第 55 话	–
"ジオンの幻像"	共第 56 话	4 回合内到达**コロニーレーザー** +1 发生**キシリア**杀害**ギレン**情节后选择"休战协定を受け入れる" +5
"天使の轮の上で"	共第 57 话	选择"作战を引き受けるを选择" +2 选择"作战を引き受けないを选择" +1 让**ウッソ**和**ヒイロ**进入**エンジェル・ハイロウ** +1 击坠**シロッコ**(HP80% 后会逃走) +2 让**カツ**说得**サラ** +1 过关后选择: ·"**アクシズ**へ向かう" ·"**エンジェル・ハイロウ**を追う"
"神の国への诱惑"(アクシズ)	共第 58 话	让**リュウセイ**和**ヴィレッタ**发生战斗 +1 让主角和**ヴィレッタ**发生战斗 +1 让**マサキ**和**ヴィレッタ**发生战斗 +1 让忍和**シャピロ**发生战斗 +1
"クロス・ターゲット"(アクシズ)	共第 59 话	选择"忍达を止める" +1 选择"忍达を止める"后击坠**ユーゼス** +1
"战士、再び"(アクシズ)	共第 60 话	让**ジュドー**与**ハマーン**战斗后击坠/说得 +1
"胜者と败者に祝福を"(エンジェル・ハイロウ)	共第 58 话	–
"せめて、人间らしく"(エンジェル・ハイロウ)	共第 59 话	击坠**ユーゼス** +2

"最后のシ者"(エンジェル・ハイロウ)	共第 60 话	主角将渚カヲル击坠 +1
"运命の矢"	共第 61 话	选择"ロンドベル队を先行させる" +1 选择"ロンドベル队を先行させる"后 9 回合内敌全灭 +3 选择"ロンドベル队を先行させる"后 10 回合内敌全灭 +2 选择"ロンドベル队を先行させる"后 11 回合内敌全灭 +1
"爱・觉えていますか"	共第 62 话	游戏前半 9 回合内敌全灭 +2 游戏前半击坠敌方母舰 +1
"终わりの始まり"	共第 63 话	-
"Air"	共第 64 话	-
"ギア オブ ディスティニー"	共第 65 话	在击坠ガルーダ前击坠ミーア +1 让健一说得ハイネル +1
"绝望の宴は今から始まる"(熟练度 45 以上)	共第 66 话	-
"この星の明日のために"(熟练度 45 以上)	共第 67 话	-
"人类に逃げ场なし"(熟练度 44 以下)	共第 66 话	-
"钢の魂"(熟练度 44 以下)	共第 67 话	-

主角与恋人的好感度 (BEST ENDING)

"钢铁のコクピット"(スーパー)	选择"恋人を搜す" +1	
"バニシング・トルーパー"(リアル)	选择"それはいい考えだと思う" +1	1
"战いは谁のために"(ジャブロー)	选择"ウッソをしかる"	1
"野望の男"(南アタリア)	选择"百物语に参加しない"、"何者かが偶然を装って～"	1
"黑い超斗士"(スーパー)	主角与恋人战斗 2 次 +1 主角说得恋人 +1 把恋人击坠 -2	1 1 1
"心に念じる见えない刃"(リアル)	主角与恋人战斗 2 次 +1 主角说得恋人 +1 把恋人击坠 -2	1 2 1
"イングラムの真意"(EVA で受け止める)	选择"リュウセイを励ます" +2 选择"リュウセイをそっとしておく" +1	1 2
"隐された杀意"(打ち落とす)	选择"リュウセイを励ます" +2 选择"リュウセイをそっとしておく" +1	2 1
"リィナの皿"(リーンホース Jr)	选择"ジュドーに会う"	2
"龙と虎"(スーパー)	选择"何も闻かない"	1
"第三の力"(リアル)	选择"何も闻かない"	1
"异邦人たちの归还"(グラン・ガラン)	选择"大切な仲间だから" +1 选择"放っておくわけにはいかないから" +2	3 3
"女たちの战场"(ラー・カイラム)	选择"大切な仲间だから" +1 选择"放っておくわけにはいかないから" +2	1 2
"思い出を未来へ"(ゴラオン)	选择"大切な仲间だから" +1 选择"放っておくわけにはいかないから" +2	1 2
"天使の轮の上で"	选择"作战を引き受ける" +1	1
"クロス・ターゲット"(アクジズへ向かう)	选择"忍达を止める" -1 选择"忍达を止めない" +1	2 1
		1 1

好イルム友好度 (数值超过 6 后,イルム加入)

名称	要点
第 29 话"黑い超战士"	主角与イルム发生战斗 +1
第 29 话"心に念じる见えない刃"	主角与恋人发生战斗后、主角再与イルム发生战斗 +1
第 46 话"龙と虎"	主角与イルム发生战斗 +1
第 46 话"第三の力"	主角与恋人发生战斗后、主角再与イルム发生战斗 +1
第 52 话"魔神皇帝"	本话结束后イルム生存 +4
第 57 话"天使の轮の上で"	本话结束后イルム生存 +4
	选择"とにかく攻击あるのみだ" +1
	选择"作作を引き受けない" +2



SUPER 系 / REAL 系

SUPER 系	REAL 系
钢铁のコクピット	バニシング・トルーパー
マジンガーZ 绝体绝命	黒いガンダム
ゲッターチーム出击せよ	ホワイトベース救出
ジオン再临	死神と呼ばれたG
シークレット・ナンバーズ	ジオンの亡灵
ホワイトベース击坠命令	对决、极东基地

↓

レッツ・コンバイン

↓

出击！その名はジャイアント・ロボ

↓

SUPER 系	REAL 系
风を呼ぶ者	未知なる灾い

南アタリア	ジャブロー
目觉めよ、勇者	アムロ再び
ガンダム强夺	白いモビルスーツ
野望の男	战いは谁がために
少女が见た流星	翼を持ったガンダム

↓

父との约束

↓

使徒、袭来

↓

咆哮、EVA 初号机

↓

GR 对 GR2

↓

SUPER 系	REAL 系
红い稻妻	ゼータの鼓动
激突！ゲッターロボ vs ゲッターロボG	第二次直上会战

↓

决战、第2新东京市

↓

リガ・ミリティア	极东基地	EVA 贰号机
ホンコン・シティ	兽を超え、人を超え、いでよ神の战士	圣战士たち
ガンダム、星の海へ	战いの海へ	エレの灵力
始动ダブルゼータ	マジンガーZ vs 暗味大将军	ナの国の女王
ソロモンの恶梦	ボルテス起死回生	オーラロード
クロスボーン・バンガード	シャーキン恶魔の战い	东京上空

海からのマレビト	红いエヴァンゲリオン

↓

マシン展开

↓

EOT の岛

↓

SUPER 系	REAL 系
心に念じる见えない刃	黒い超斗士

EVA2 体	力押し
瞬间、心かさねて	精灵凭依

击ち落とす	EVA で跳ね返す
ブービー・トラップ	奇迹の价值は

マクロスの后方	マクロスの护卫
スペース・フォールド	カウント・ダウン
アームド・アタック	トランス・フォーメーション

↓

天敌との遭遇 → イングラムの真意 → ミス・マクロス → 木星からの逃亡者 → 人类を导く者 → ファ－スト・コンタクト

隠された杀意 → サタン・ファイト → リン・ミンメイ → ジュピトリアン → 帝国の女王 → 终末への前奏曲

→ ビッグ・エスケープ → バイバイ・マルス

- リーンホース Jr 队：アクシズからの使者 → プルとアクシズと → リィナの血 → 漆黑の天使来たりて
- グラン・ガラン队：ジュピタ－・ゴ－スト → 宇宙に盛く妖花 → ゼロと呼ばれたガンダム → 强袭、阻止限界点
- ゴラオン队：父よ地球は近い → 静止した暗の中で → 赤い发の女 → 神か、恶魔か…

- SUPER 系：龙と虎
- REAL 系：第三の力

→ 男の战い → 谁がために钟は踊る → 进路に光明、退路に绝望 → ヴァリアブル・フォ－メ－ション

- グラン・ガラン队：ガラスの王国 → 王国崩坏 → クロスファイト → 异邦人たちの归还 → 女王リリ－ナ
- ラー・カイラム队：ダカ－ルの日 → バイブレ－ション → ソロモン攻略战 → 女たちの战场 → 驱け拔ける岚
- ゴラオン队：あしゅら男爵、散る → 魔神皇帝 → 地球を赌けた一骑讨ち → 思い出を未来へ → 父の胸の中で泣け!

→ ジオンの幻像 → 天使の轮の上で

- エンジェル・ハイロウ ↓
- アクシズ ↓

胜者と败者に祝福を → せめて、人间らしく → 最后のシ者

神の国への诱惑 → クロス・ターゲット → 战士、再び…

→ 运命の矢 → 爱・おぼえていますか → 终わりの始まり → Air → ギア・オブ・デスティニ－

- 熟练度低：人类に逃げ场なし → 钢の魂
- 熟练度高：绝望の宴は今から始まる → この星の明日のために

→ シト新生 → 闭じ行く世界 → 全能なる调停者(前) → 全能なる调停者(后) → 众神の黄昏(DC 版 ENDING)

DC 版新 ENDING 的进入方法：在“ギア・オブ・デスティニ－”这一话之前的角色对白中会出现两个选项，会问你是否让朗德・贝尔队去 NERV，如选择去 NERV，那么就会进入 DC 版新的 ENDING 路线。反之则进入原 PS 版 ENDING 路线。

DC 版新加入的角色和机体：DC 版中新加入的“机甲武装 G 布莱卡”会在“マシン展开”这一话中第一次出现，但是在这一话结束它暂时不会加入，当剧情进行到“谁がために钟は踊る”时它会自动加入，除了之前出现的那两个 G 布莱卡系的机体外，还会加入两个新的机体，其中一个是高达系人物可以乘坐的，另一个则是圣战士系人物可以乘坐的。



超级系 第1话 钢铁のコクピット

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶主人公或甲儿击坠

●NEXT SCENARIO▶マジンガーZ 绝体绝命

●初期出击机体

选择"ロボットに乗る"的场合　グルンガスト贰式(主人公)

选择"恋人を搜す"的场合　朋友号(甲儿)

这是最一开始的一关，相对来说比较简单，大家可以借此熟悉一下操作方法和系统。突然间有一天，恐龙帝国的机械兽袭击了兜甲儿所在的学校，而甲儿的同学，也就是男主角则主动请缨出战。这时候会出现一个选向。如果选择"寻找恋人"的话，便可增加一点恋人值。最一开始的时候，是甲儿驾驶的朋友号单独面对三个敌人，但是由于朋友号的运动性高达125，所以说并不要担心甲儿的安危。在第三回合的时候，主角便会驾驶着主角机——"古伦加斯特贰式"出场增援，然后便可轻松过关。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グール	あしゅら男爵	6	1	8000	1300	5	8000		ブースター
2		ガラダ K7	人工知能	4	1	2000	800	5	1200		
3		ダブラス M2	人工知能	4	1	2200	850	5	1200		

超级系 第2话 マジンガーZ 绝体绝命

●胜利条件▶光子力研究所的防卫/敌全灭
●败北条件▶敌机体侵入光子力研究所/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶グッターチーム出击せよ!

●初期出击机体

アフロダイ A(さやか)、ボスボロット(ボス)

原来恐龙帝国对学校的攻击只不过是声东击西之计而已，它们的真正目的则是要破坏光子力研究所。苦守研究所的弓教授没有办法，只好派出沙也珈与波士出战迎敌。由于敌方机体都是从下方出现，想要攻击到研究所的话需要四、五个回合。所以说大可不必出击迎敌，在研究所静候援军就可以了。在第三个回合时，主角就会和甲儿在下方一起出现。驾驶朋友号赶到研究所，甲儿就会开着铁甲万能侠出战。凭它的实力，轻松通关应该不成什么问题。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グール	ブロッケン伯爵	7	1	8000	1300	5	8000		リペアキット
2		トロス D7	人工知能	5	1	3500	900	5	1300		
3		ダブラス M2	人工知能	4	※1	2200	850	5	1200		
4		サキ	人工知能	4	1	3500	1200	4	1300		
5		アブドラ U6	人工知能	5	※2	4800	1200	5	1100		

超级系 第3话 ゲッターチーム出击せよ!

●胜利条件▶新早乙女研究所的防卫/敌全灭
●败北条件▶敌机体侵入新早乙女研究所/龙马、隼人、武藏击坠

●NEXT SCENARIO▶ジオン再临

●初期出击机体

イーグル号(龙马)、ジャガー号(隼人)、ベアー号(武藏)

恐龙帝国这次的目标不仅仅是这些，与此同时，它们亦派出了军队去攻击新早已女研究所。现在还没有完全熟练掌握盖塔的流龙马等人没有办法，也只好驾驶着各自的机体出战迎敌。当将来犯的三架机体全部击坠后，三人便可以合体成为盖塔，而这时敌人的援军也正好到达。盖塔很轻松的就可以收拾它们。消灭掉第一批援军后，敌人的第二批援军便到达了。与此同时，我方援护的四架机体也出现了。不出大问题的话，可以很轻松的过关。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		バド	人工知能	5	3	800	500	5	900		
2		バド	人工知能	6	1	800	500	5	900		
3		ザイ	人工知能	6	1	3200	1100	4	1400		
4		ズー	人工知能	6	1	5000	1200	4	1300		
5		ダイ	人工知能	8	1	12000	1500	8	8000		プロペラントタンク
6		ゼンⅡ	人工知能	7	1	4000	1300	5	1200		
7		ガラダ K7	人工知能	6	2	2000	800	5	1200		
8		ダブラス M2	人工知能	6	2	2200	850	5	1200		

超级系 第4话 ジオン再临

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方全灭

●NEXT SCENARIO▶シークレット・ナンバーズ

●初期出击机体

选择"申し出を受け入れる"的场合：マジンガーZ(甲儿)、アフロダイA(さやか)ボスボロット(ボス)、ジャガー号(隼人)、グルンガスト贰式(主人公)。选择"もう少し考える"的场合：マジンガーZ(甲壳)、アフロダイ A(さやか)、ボスボロット(ボス)、ジャガー号(隼人)

击退敌军后，大家决定继续向极东基地进发。到达基地后，基地的长官对主角拯救了市民的生命安全表示感谢，故此也没有对主角擅自开动"古伦加斯特贰式"一事进行追究，但却要求主角驾驶着机体进行一连串的测试。答应了长官后，却突然受到了自护军自卫星轨道向地球降下的消息。为了查明真相，主角决定和甲儿他们一起出击。在战斗开始的时候最好选择接受命令驾驶出击(申し出を受け入れる)，这样的话便可以在第一回合登场，并发生被黑暗三连星强制攻击的事件。

NO	ターン	ユニット名	パイロット	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	アイテム
1		ザンジバル	マ=クベ	11	1	182000	1600	6	7000		マグネットコーティング
2		リック・ドムⅡ	ガイア	13	1	2800	1400	5	1100		リペアキット
3		リック・ドムⅡ	オルテガ	12	1	2800	1400	5	1100		
4		リック・ドムⅡ	マッシュ	12	1	2800	1400	5	1100		
5		ザク改	ジオン兵	7	※1	2000	1200	5	1000		プロペラントタンク
6	2	ブード	あしゅら男爵	10	1	9000	1200	5	8000		
7	2	グロッサム×2	人工知能	7	3	3800	1200	6	1600		
8	2	バド	人工知能	7	※1	800	500	5	900		

超级系 第5话 シークレット・ナンバーズ

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方全灭

●NEXT SCENARIO▶アーガマ击坠命令
●初期出击机体
ブルーガー(神宫寺)、ブルーガー(丽)、マジンガーZ、アフロダイA、ボスボロット、イーグル号(龙马)、ジャガー号(隼人)、ベアー号(武藏)、グルンガスト贰式(主人公)

把来犯的自护军击退之后，大家正准备返回，但是主角却感到在不远处有敌人的存在，而在雷达的反应上亦探测到不明机体。于是大家决定去看个究竟。这一关的敌人数目相当之多，加上两批增援的话，足足有37部之多。但是大可不必担心，这些机体大多非常薄弱，全都是一击毙命的杂兵。这可是主角增加格斗值的时候哦，不要错过，冲吧。第四会合后，增援机体——三位SRX队员就会出现。但是他们在过关后就会离开队伍，所以不要让他们抢夺经验值。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		化石兽バストドン	人工知能	8	5	5000	1400	1	1000		
2		ドローメ	人工知能	7	10	800	900	1	800		
3	2	ドローメ	人工知能	7	12	800	900	1	800		
4	3	ドローメ	人工知能	8	10	800	900	4	800		

超级系 第6话 アーガマ击坠命令

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶レッツ!コンバイン
●初期出击机体
选择"敌だと思う"的场合
グルンガスト贰式(主人公)、マジンガーZ(甲儿)
选择"味方だと思う"的场合
グルンガスト贰式(主人公)

将敌人全部击坠后，SRX站队的三位队员向大家告别，神宫寺和丽也要去调查勇者雷登的驾驶员光被妖魔和恐龙帝国击败一事去进行调查。在极东基地的那一方，长官也告诉大家自护军正在大举向地球进行降下作战，他也在怀疑泰坦斯的工作能力。忽然之间，大家收到了来自一架被袭击母舰的求救信号。大家讨论之后，虽然还不知道这艘母舰是敌是友，也决定出去看个究竟。要注意的是，如果出击前选择"认为是敌人"的话，迪奥就会驾驶着死神高达攻击我方，千万不能将他击坠，否则则会GAMEOVER。

※1:选择"敌だと思う"的场合　※2:选择"敌だと思う"的场合2回合出现，选择"味方だと思う"的场合初期配置

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1	※1	アーカマ	ブライト	9	1	12000	1300	6	5800		
2	※1	ガンダムデスサイズ	デュオ	9	1	3200	1600	3	2000	ビームコート、分身	
3	※2	ガルスJ	マシュマー	13	1	3600	1400	5	1100		アポジモーター
4	※2	エンドラ	ゴットン	11	1	15000	1600	5	8000		
5	※2	ザク改	ネオ・ジオン兵	9	3	2000	1200	5	1000		
6	※2	ズサ	ネオ・ジオン兵	9	2	3000	1200	5	1200		
7	※2	グール	ブロッケン伯爵	11	1	8000	1300	5	8000		チョバムアーマー
8	※2	ガラダK7	人工知能	9	1	2000	800	5	1200		
9	※2	ダブラスM2	人工知能	9	1	2200	850	5	1200		
10	※2	トロスD7	人工知能	9	1	3500	900	5	1300		

真实系 第1话 バニシング・トルーパー

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶主人公击坠

●NEXT SCENARIO▶黑いガンダム
●初期出击机体
ヒュッケバイン MK－Ⅱ(主人公)

男女主角都是见习驾驶员，某一天在航行中，他们受到了来历不明的袭击，母舰受到了严重的破坏。由于没有正式的驾驶员，没办法，主角只好驾驶着运载着的机体——晓击霸MK－Ⅱ出战。由于要面对的是五部敌机，凭主角现在的能力，不是很好对付。不过在第二回合时，由柯特罗率领的奥古军队便会出场增援，这样战斗便变的简单多了。这时候应该让主角尽量地击坠敌机，以便获得经验值提升等级。战斗结束后，主角无处可去，便加入了奥古一方。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ギャプラン	ヤザン	8	1	2600	1400	6	2000		マグネットコーティング
2		マラサイ	ティターンズ兵	4	4	2300	1000	4	1300		

真实系 第2话 黑いガンダム

●胜利条件▶无人的カンダム MK－Ⅱ接近
●败北条件▶主人公或クワトロ击坠

●NEXT SCENARIO▶ハワイトベース救出

●初期出击机体

ヒユッケバイン MK－Ⅱ(主人公)、リック・ディアス(クワトロ)

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ガンダム MK－Ⅱ(黑)	ジエリド	8	1	3300	1100	6	1200		リペアキット
2		ガンダム MK－Ⅱ(黑)	カクリコン	8	1	3300	1100	6	1200		リペアキット
3		マラサイ	ティターンズ兵	4	3	2300	1000	4	1300		

这一关的故事所有看过《机动战士高达 Z》的朋友们都应该记得很清楚：卡缪在街上遇到了两名不可一世的军人卡普林库与杰利特，而卡缪一向是对战争比较憎恶的，三个人言语不合，说了几句便争斗起来。从此便开始了他们之间的恩恩怨怨。就在此时，两名军人接到命令要保护一架黑色的高达 MK－Ⅱ，便离去了。其实就是奥古打算抢夺的那一部黑色高达 MK－Ⅱ。战斗开始时，我军虽然只有主角和柯特罗出战，但是小心迎战的话，取胜应该不在话下。

真实系 第3话 ホワイトベース救出

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶ホワイトベース/アーガマ击坠

●NEXT SCENARIO▶死神と呼ばれたG

●初期出击机体

ホワイトベース(ブライト)、コアブースター(スレッガー)、アーガマ（ヘンケン）＋选择随意 6 架机体（选择“出击せず样子を见る”的场合选择任意 5 架机体）

在奥古这一方，失去了家园的卡缪没有可以去的地方，没有办法只好留在奥古。在卡缪的口里大家得知，泰坦斯决定将附近的殖民地变为军事基地。但让大家比较奇怪的是，在奥古抢去了他们的高达后，他们并没有追过来。接着大家收到了一个求救信号，发信号的竟然是白色木马，而船长怎很有可能是大家熟悉的布兰登船长。由于敌友末辨，大家决定先出去看个究竟。作战时，敌方机师希洛克的能力十分高强，而且他会在六回合结束或是 HP 低于 80% 时离开，要集中对付他。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		メッサーラ(MA)	シロッコ	11	1	4200	1500	6	4000		プロペラントタンク
2		ゾロアット	ザンスカール兵	5	※1	2000	900	5	2000		
3	3	ゾロアット	ザンスカール兵	6	※2	2000	900	5	2000		

真实系 第4话 死神と呼ばれたG

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶ジオンの亡灵

●初期出击机体

アーガマ(ブライト)、ガンダム MK－Ⅱ(カミーユ)、百式(クワトロ)＋选择任意 5 架机体

脱离了险境的布兰登船长向大家控述了泰坦斯的所作所为，奥古的领袖则希望布兰登能够留下来，担任阿加玛号的船长一起为和平而战。布兰登正式成为奥古的一员之后，大家坐在一起讨论。认为泰坦斯似乎是另有目的。此外，卡缪经过一番思考之后，终于决定要参加奥古和大家一起为和平而战。正在这个时候。我军亦发现了泰坦斯的军队。在这一关中，可以用卡缪说得爱玛，而且在第三回合登场的 NPC 迪奥，在通关后便会正式加入。另外要注意敌军的 BOSS 在 HP 低于 70% 的时候会逃走。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アレキサンドリア	バスク	9	1	26000	2100	6	11000		
2		ガンダム MK－Ⅱ(黑)	ジェリド	11	1	3300	1100	6	1200		リペアキット
3		ガンダム MK－Ⅱ(黑)	エマ	11	1	3300	1100	6	1200		
4		マラサイ	カクリコン	11	1	2500	1100	4	1300		
5		マラサイ	ティターンズ兵	6	5	2300	1000	4	1300		

真实系 第5话 ジオンの亡灵

●胜利条件▶7 回合内进入地球大气层
●败北条件▶母舰击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶对决、极东基地

●初期出击机体

アーガマ(ブライト)、ヒユッケバイン MK－Ⅱ(主人公)、ガンダムデスサイズ(デユオ)＋选择任意 7 架机体

结束战斗之后，大家开始着手调查有关法斯古的去向。为了追赶他，大家这一次准备前往地球。在进入地球大气层的时候，忽然遇到了自护的军队。如果主角此时拥有三点以上的熟练度，在这个时候就会发生黑色三连星三合一合体攻击的事件发生。由于这关的流程十分之短，在七和回合之内便要冲入大气层中，所以要抓紧时间抢夺经验值。敌军的 BOSS 马克如果被击倒之后，剩下的敌军也会随即撤退，所以如果想取得更多的经验值的话，要把他留到最后收拾。

NO	TURN	机师名	机体名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ザンジバル	マ=クベ	11	1	18000	1500	6	7000		チヨバムアーマー
2		リック・ドムⅡ	ガイア	14	1	2800	1400	5	1100		
3		リック・ドムⅡ	オルテガ	13	1	2800	1400	5	1100		
4		リック・ドムⅡ	マッシユ	13	1	2800	1400	5	1100		
5		ザク改	ジオン兵	8	3	2000	1200	5	1000		
6		ゲルググ	ジオン兵	9	3	2100	1300	5	1200		

真实系 第6话 对决、极东基地

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶レッツ!コンバイン

●初期出击机体

アーガマ(ブライト)、マジンガーZ(甲儿)、アフロダイA(さやか)、ボスボロット(ボス)、イーグル号(龙马)、ジャガー号(隼人)、ベアー号(武藏)、ガンダムデスサイズ(デユオ)、ヒュッケバイン MK－Ⅱ(主人公)+选择任意5架机体

当大家来到了地球的极东基地之后，众人遇到了在那里的甲儿等人。迪奥认为甲儿他们是敌人，驾驶着死神高达就要出手。这时候有选项，选择阻止他出手或是不阻止他出手，由于不涉及到熟练度的取得，怎么选就看玩家的喜好了。这一关的敌人主要集结在地图的左边和右边，左边是玛希玛率领的 MS 部队，右边则是哥顿率领的机械兽部队。两位 BOSS 的能力非常高，要小心应付。不过我军基本上都是由高运动性的机体组成，再加上铁甲万能侠和盖塔这些攻击力高的机体，应该轻松过关。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ガルスJ	マシユマー	13	1	2800	1500	5	1100		
2		エンドラ	ゴットン	11	1	15000	1600	5	8000		ブースター
3		ザク改	ネオ・シオン兵	9	3	2000	1200	5	1000		
4		ズサ	ネオ・シオン兵	9	3	3000	1200	5	1200		
5		グール	ブロッケン伯爵	11	1	8000	1300	5	8000		
6		ガラダK7	人工知能	9	1	2000	800	5	1200		プロペラントタンク
7		ダブラスM2	人工知能	9	1	2200	850	5	1200		
8		トロスD7	人工知能	9	1	3500	900	5	1300		

超级/真实系 第7话 レッツ!コンバイン

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶バトルマシン击坠

●NEXT SCENARIO▶出击!その名はジャイアント・ロボ

●初期出击机体

バトルジェット(豹马)、バトルクラッシャー(十三)、バトルタンク(大作)、バトルマリン(ちずる)、バトルクラフト(小介)

和极东基地的长官经过一番商讨之后，长官决定协助我军，让我们进入基地稍做休息。经过分析后发现，新自护的目的原来是在搜寻在南亚大利亚岛的宇宙人战舰，借以获得高超的科技。此时忽然收到了敌人在三浦半岛的情报，这一次他们的目的是攻击南原联络所。大家知道后马上出击，南原联络所则也派出了豹马五人迎击。由于一开始豹马等人不能够合体成为飞行电磁侠，在基地内静候敌人便可。在第三回合我方的增援就会登场，在第四会合可以完成合体。

※1:熟练度为4以上的场合出现　※2:熟练度4以上为8架,不满4为6架

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グレイドン	ガルーダ	12	1	17000	1000	7	8000		プロペラントタンク
2		グレイドン	人工知能	10	※1	17000	1000	7	8000		
3		ガルムス	人工知能	10	※2	5600	1200	4	1200		

超级/真实系 第8话 出击!その名はジャイアント

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶ジャイアント・ロボ击坠

●NEXT SCENARIO▶风を呼ぶ者(スーパー)→未知，なる炎い(リアル)

●初期出击机体

ジャイアント・ロボ(大作)

经过了大家的努力，南原联络所终于摆脱了危机。南原博士希望布兰登船长能够让飞行电磁侠和他们在一起，一起为和平而战斗。船长欣然接受了这个建议。这个时候，接到了长官的命令，要求大家去 DC 军日本军本部进发。在日本的横滨，甲儿等人遇到了正在躲避 BF 团追捕的铁牛及银玲一行人。在战斗最开始的时候，敌军只有一部机体，击倒它后，敌增援就会登场，我方增援也会在地图的右方出现。虽然敌军的能力很高，小心应付的话，也不是什么问题。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		维新龙・晓	Qボス	12	1	8200	1200	1	1600		
2	敌全灭后	ウラエヌス	イワン	13	1	10200	1300	6	1800		リペアキット
3	敌全灭后	维新龙・晓	人工知能	11	4	8000	1100	1	1600		

超级系 第9话 风を呼ぶ者

●胜利条件▶サイバスター的防卫/敌全灭
●败北条件▶マサキ击坠/母舰击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶アムロ再び(选择"ジャブローベ向かう")、目覚めよ、勇者(选择"南アタリア岛へ向かう")

●初期出击机体

アーガマ(ブライト)、サイバスター(マサキ)、マジンガーZ(甲儿)、コン・バドラーV(豹马)+选择任意10架机体

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グレイドン	ガルーダ	13	1	17000	1400	7	8000		チョバムアーマー
2		ガルムス	人工知能	11	6	5600	1200	4	1200		
3	3	メギロート	人工知能	12	10	2500	1000	5	1200	HP回复(小)	
4	4	メギロート	人工知能	12	5	2500	1000	5	1200	HP回复(小)	

战斗结束后，大家启程前往东京湾海上都市的支部。在那里看到了DC的负责人白河愁，他告诉大家DC的主要任务就是开发能够对抗异星人的武器，主角和SRX的机体都是他们的计划。回到主舰后，忽然看到了在海上发出了奇怪的光芒，大家决定去看个究竟。这次的作战由于是在海上进行，所以最好派出飞行机体。被围困的魔装机神赛巴斯塔机体与机师的能力十分优秀，不用为他担心。第二回合，SRX的R GUN POWER会前来增援，第三、四会合会出现第三方势力——异星人的增援。

真实系 第9话 未知なる炎い

●胜利条件▶サイバスター的防卫/敌全灭
●败北条件▶マサキ击坠/母舰击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶アムロ再び(选择"ジャブローベ向かう")、目覚めよ、勇者(选择"南アタリア岛へ向かう")

●初期出击机体

アーガマ(ブライト)、サイバスター(マサキ)、マジンガーZ(甲儿)、コン・バドラーV(豹马)+选择任意12架机体

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グレイドン	ガルーダ	13	1	17000	1400	7	8000		チョバムアーマー
2		ガルムス	人工知能	11	4	5600	1200	4	1200		
3	3	メギロート	人工知能	12	10	2500	1000	5	1200	HP回复(小)	
4	4	メギロート	人工知能	12	10	2500	1000	5	1200	HP回复(小)	

大家回到极东基地之后，主角等到一些有关自己机体与SRX计划的资料，而负责此项计划的，则是驾驶魔装机神古岚森的白河愁。这时，我军得到情报，表明泰坦斯正在南亚大利亚岛活动，但目的不明。忽然间主舰受到了不明来历的冲击，原来是一部白色的机体——魔装机神赛巴斯塔。同一时间，敌军也到达了。这一关的通关要点与SUPER系的大同小异。不同的是在第二回合出现的增援是SRX小队的三位队员一同出场，增应该比SUPER系更容易过关。

真实/超级系 第10话 アムロ再び

●胜利条件▶我方机体侵入基地
●败北条件▶任意的我方机体击坠

●NEXT SCENARIO▶白いモビルスーツ

●初期出击机体

百式(クワトロ)、ガンダムMK-Ⅱ(カミーユ)、ヒュッケバインMK-Ⅱ(主人公)

救出赛巴斯塔之后，驾驶员正树被送往医疗室休息。大家得到了泰坦斯军在南亚大利亚岛出现的情报，此时会出现选项，如果选择到南亚大利亚岛调查的话，就会进入21的故事，而如果选择去联邦军基地的话，就会进入本关。在最一开始的时候，先要派我方一部移动力高的机体移动到基地上救出被困的阿姆罗。然后阿姆罗就会和驾驶着NT-1 ALEX的克莉斯一同出战，阿姆罗驾驶的机体使取得熟练度高低有关，如何取得隐藏机体G-3 GUNDAM，请参看后表。

※:我方机体到达基地后

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アッシマー(MA)	ブラン	17	1	4700	1700	6	2500		チョバムアーマー
2		マラサイ	ティターンズ兵	12	6	2300	1000	4	1300		
3	※	ギャプラン(MA)	ロジミア	16	1	2600	1300	6	2000		マグネットコーティング
4	※	マラサイ	ティターンズ兵	12	3	2300	1000	4	1300		

在阿加玛号上正树醒来后，向布兰登船长打听得到白河愁的情况之后便离开了。过了一会，大家便收到从极东基地传来的情报，得知泰坦斯已经成功占领了查部罗基地，此外，还得到了一个情报：发现一架单独行动的机动战士正在向自护基地发动攻击。于是大家便向欧洲中部进发。战斗开始的时候我军只有一架小机体，不要轻举妄动，第二回合，胡苏会作为增援出现，此时亦不要出战。等到第三回合，两架机体回合体成为V GUNDAM。向敌机クロノクル发动一次攻击之后，他就会撤退。之后敌我双方的援军将双双登场。

真实/超级系 第11话 白いモビルスーツ

●胜利条件▶マーベット生还
●败北条件▶マーベット击坠

●NEXT SCENARIO▶战いは谁のために

●初期出击机体

コアファイター(VD)(マーベット)

※:4(熟练度4以上出现)

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		リカール	メッチエ	17	1	8000	1800	6	8000		バイオセンサー

2		コンティオ	クロノクル	17	1	4500	1400	5	3000		
3		シャッコー	ザンスカール兵	13	10	1800	900	4	1200		
4	※	リカール	ピピニーデン	17	1	8000	1800	6	8000		リペアキット
5	※	シャツコー	ザンスカール兵	14	3	1800	900	4	1200		

真实/超级系
第 12 话 战いは谁のために

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶ウッソ击坠

●NEXT SCENARIO▶翼を持ったガンダム

●初期出击机体

Vガンダム(ウッソ)

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		リカール	メッチェ	18	1	8000	1800	6	8000		プロペラントタンク
2		リカール	ピピニーデン	18	1	8000	1800	6	8000		リペアキット
3		シャッコー	ルペ	18	1	2400	1200	4	1200		
4	3	ドライセン	ラカン	20	1	5400	1800	6	2500		
5	3	ズサ	ネオ・ジオン兵	14	5	3000	1200	5	1200		チヨバムアーマー
6	3	ガルスJ	ネオ・ジオン兵	14	4	3400	1300	5	1100		

战斗结束后，寻找父亲的少年胡苏驾驶着 V GUNDAM 加入了我军。大家正要离开时，探测到新自护部队正在前往村庄。眼看着自己的亲友正陷入险境，胡苏急忙冲了出去。战斗开始时，虽然敌军只有三架机体，但也最好不要出击，因为在第二回合我军的援护便会登场。在第三会合，树林内会出现敌人的援军，十分的难缠。另外敌军的最上方机体在ルベ被击倒之前是不会移动的。还有要注意的是，在过关之后选择“ウツソをレかる”的话，会增加一点恋人值。

真实/超级系
第 13 话 翼を持つたガンダム

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方全灭

●NEXT SCENARIO▶父との约束

●初期出击机体

アーガマ(ブライト)、ガンダムデスサイズ(デュオ)+选择任意6架机体

在航行的途中，正在主角向阿姆罗询问有关 NEWTYPE 人类与 GUNDAM 的时候，神隼人收到了新自护军将要攻陷联邦军的消息。忽然雷达显示有一部机动战士正在从宇宙中向地球降落，与此同时敌人的追兵也追了上来。原来那部机动战士便是由希罗驾驶的 WING GUNDAM，在本关作为 NPC 出现。在我军将敌人第一次出现的机体全部消灭之后，便可以用迪奥去说得希罗，但他此时不会加入，反而回相我军开火。敌军的 BOSS ハバクク在 HP 被扣去 20%(熟练度低于 5)或是 70%(熟练度高于 5)时会撤退。

※2:敌全灭后　※3:敌全灭时希罗仍存在，将希罗击坠的回合。或者是敌全灭时希罗已被击坠，敌全灭的回合。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		トールギス	ゼクス	21	1	8200	1900	7	5000		ブースター
2		トーラス・飞行形态	ノイン	19	1	4200	1500	5	1500		
3		エアリーズ	连邦兵士	15	2	2700	1300	5	1300		
4		リーオー	连邦兵士	15	2	2000	1200	5	1200		
5	※2	ウイングガンダム	ヒイロ	20	1	3500	1700	7	2200		
6	※3	ハバクク	ヴィレッタ	20	1	9900	1800	9	1300		プロペラントタンクS
7	※3	ゼカリア	帝国监察兵	15	5	4800	1500	6	1400		アポジモーター
8	※3	メギロート	人工知能	15	6	2700	1100	5	1200	HP 回复(小)	

真实/超级系
第 10 话 目觉めよ、勇者

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方全灭

●NEXT SCENARIO▶ガンダム强夺

●初期出击机体

ブルーガー(神宫寺)、ブルーガー(丽)

收到了有关于南亚大利亚岛的情报之后，大家便决定要去看个究竟。在另一个城市内，财团的主席破岚万丈也注意到了异星人的活动。此时，正有大批的敌人正在向雷登基地发起进攻，万丈决定派出 SRX 小队前去增援。一开始我方只有两架机体，但是敌人全都是杂兵，不足为惧。第二回合我方的增援 SRX 小队会登场，在下一回合万丈也会亲自增援。第四会合时，勇者雷登顺利地发动成功，随着他的加入，战斗就变得很简单了。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ガンテ	シャーキン	14	1	14000	1600	6	9400		高性能照准器
2		化石兽バストドン	人工知能	12	5	5000	1400	1	1000		
3		ドローメ	人工知能	12	10	800	900	4	800		
4	3	ガンテ	人工知能	13	1	14000	1600	6	9400		
5	※	ドローメ	人工知能	12	5	800	900	4	800		

真实/超级系
第 11 话 ガンダム强夺

●胜利条件▶ガンダム试作 2 号机的 HP 扣除 50%
●败北条件▶コウ击破/我方全灭

航行途中，在海神基地探测到了敌人的讯号，大家只好放弃去南亚大利亚岛的念头先赶去海神基地。自护军这一次的目的时抢夺基地内的核弹机 GP－02，当工作人员发现时，皇牌机师贾图已经得手了。战斗的初期，我方只有 GP－01 一部机体，而且机师科的能力也不是很强，所以

●NEXT SCENARIO▶野望の男

●初期出击机体

ガンダム试作1号机(コウ) ※胜利条件达成之后,或2号机逃走之后。

要多加利用精神,然后用中、远程攻击牵制 GP-02。当 GP-02 的 HP 减到 50% 以下时,他就会向版边撤退,并且敌军的增援亦会到达。这时应该让我方拥有“加速”精神指令的机体迅速移动,拦截住 GP-02 的去路。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ガンダム试作2号机	ガトー	18	1	8200	1600	6	8000		ハイブリッドアーマー
2	※	グフ	ラル	18	1	3400	1900	4	1300		チヨバムアーマー
3	※	ザメル	アコース	16	1	8000	1600	8	5000		
4	※	ザメル	コズン	16	1	8000	1600	8	5000		
5	※	ザメル	クランプ	16	1	8000	1600	8	5000		
6	※	ザク改	ジオン兵	13	3	2000	1200	5	1000		
7	※	リック・ドムⅡ	ジオン兵	13	4	2400	1200	5	1100		
8	※	ゲルググ	ジオン兵	13	2	2100	1300	5	1200		

真实/超级系 第12话 野望の男

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方全灭

●NEXT SCENARIO▶少女か见た流星

●初期出击机体

アーガマ(ブライト)+选择任意15架机体

战斗结束后,科与超兽战队也加入队伍,接着又发生了战斗。由于地形的限制,这关最好能派出飞行机体出战。在第二回合的时候,贾图会驾驶着 GP-02 出场增援,但是在第四会合后就会撤退。如果想要得到熟练度,而且在以后的故事中得到 GP-02 的话,就要想尽一切办法在这几个回合内利用高移动力的机体击倒 GP-02。将他击倒之后,会出现 BOSS 机体,它的 HP 与攻击力十分高,而且每个回合还会自动恢复 HP,相当的难对付。

※2:试作2号机收容之后。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ゲルググ・M	シーマ	19	1	3800	1700	5	1200		マグネットコーティング
2		ザンジバル	マ＝クベ	17	1	18800	1900	6	7000		
3		ドライセン	オウギユスト	18	1	5200	1700	6	2500		プロペラントタンク
4		ザメル	ネオ・ジオン兵	15	1	8000	1600	8	5000		
5		ズサ	ネオ・ジオン兵	14	3	3000	1200	5	1200		
6		ザク改	ネオ・ジオン兵	14	3	2000	1200	5	1000		
7		ゲルググ・J	ネオ・ジオン兵	14	3	2200	1200	6	1000		
8		リック・ドムⅡ	ネオ・ジオン兵	15	1	2400	1200	5	1100		
9		リック・ドムⅡ	ネオ・ジオン兵	14	4	2400	1200	5	1100		
10	1	ガンダム试作2号机	ガトー	19	1	8200	1600	6	8000		ブースター
11	※2	ドラゴノザウルス	人工知能改	15	1	28000	1500	7	6000	HP回复(大)、EN回复(大)	バイオセンサー

真实/超级系 第13话 少女か见た流星

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方全灭

●NEXT SCENARIO▶父との约束

●初期出击机体

アーガマ(ブライト)、ガンダムデスサイズ(デュオ)+选择任意3架机体

当大家要到达极东基地的时候,忽然间探测到一架不明机体正在靠近,与此同时联邦军的特别行动组 OZ 也向阿加玛发起了攻击。没有办法,大家只好选择出击迎战。在本关中,大家不但要应付由萨古斯领队的 OZ 战队的进攻,而且要随时注意作为 NPC 出场的驾驶着 WING GUNDAM 的希罗不分青红皂白的攻击。当把 OZ 方全部消灭后(包括援军),就可以让迪奥说得希罗,但是他现在不会加入我方,派出攻击力高的机体将他干掉就可以了。

※1:熟练度5以上出现4架,未满5则为3架 ※2:熟练度5以上出现 ※4:敌全灭后

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		トールギス	ゼクス	21	1	8000	1800	7	5000		チョバムアーマー
2		エアリーズ	连邦军兵	15	5	2700	1300	5	1300		
3		リーオー	连邦军兵	15	5	2000	1200	5	1200		
4	2	トーラス・飞行形态	ノイン	19	1	4200	1500	5	1500		リペアキット
5	2	トーラス・飞行形态	连邦军兵	16	※1	4000	1400	5	1500		
6	※2	エアリーズ	连邦军兵	15	5	2700	1300	5	1300		
7	※4	ウイングガンダム	ヒイロ	20	1	3500	1700	7	2200		高性能レーダー

真实/超级系 第14话 父との约束

●胜利条件▶敌の全灭
●败北条件▶我方击坠

正当大家决定要离开的时候,忽然间基地又受到了来自敌人的攻击。更令大家感到惊异的是,敌军派出的不是机体,而是一名可以赤手空拳便击倒基地机械人的人!原来他就是 BF 团中的“十杰集”中的一员。这时大作驾驶着大铁人与银玲一同出击。将 BF 团

●NEXT SCENARIO▶使徒、袭来

●初期出击机体

ジャイアント・ロボ(大作)、银铃ロボ(银铃)

派出的机体全部击倒之后，就会出现驾驶着沙漠高达的卡多鲁与驾驶着神龙高达的张五飞，由于在这个时候是不能将他们说得加入我方军队，所以只好将他们一一击倒。

※:敌全灭 OR 6

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ウラエヌス	イワン	18	1	10200	1300	6	1800		バイオセンサー
2	1	维新龙・晓	Qボス	17	1	8200	1200	1	1600		
3	1	维新龙・晓	人工知能	16	2	8000	1100	1	1600		
4	※	シエンロンガンダム	五飞	20	1	4400	1900	4	2100		
5	※	ガンダムサンドロック	カトル	20	1	4100	2100	5	1800		

真实/超级系 第15话 使徒、袭来

●胜利条件▶第3使徒サキエル击坠(选择"今すぐ出击する")/3回合内アルベルト健在(选择"命令があり次第出击する")●败北条件▶我方全灭/母舰击坠

●NEXT SCENARIO▶咆哮、EVA初号机

●初期出击机体

选择"今すぐ出击する"场合：アーガマ(ブライト)、コン・バトラーV(豹马)、ライディーン(光)、ゲッター1(龙马)+选择任意9架机体。选择"命令があり次第～"场合、冲击のアルベルト(アルベルト)

甲儿要回去研究所去寻找能够让铁甲万能侠起飞的办法暂时离开了大家，这时候选择"命令があり次第、出击する"可以增加一点的恋人值。此时敌人由来进攻了。这次的敌人可是非同一般，虽然只有一个人，但是却是本体不明威力强大的第三使徒。在最开始不要轻举妄动，等到第三回合零波丽驾驶着零号机出场增援就可以突破使徒的AT－FIELD了。在第六回合零号机会被回收，不过此时我方的援军早已登场，利用超级系的机器人加热血，打败使徒也不应该有什么问题。

※:选择"今すぐ出击する"时为3,选择"命令があり次第～"时为5

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		第3使徒サキエル	サキエル	19	1	15000	1000	5	7000	ATフィールド、HP回复(小)	
2	※	メギロート	人工知能	17	1	2700	1100	5	1200	HP回复(小)	
3	※	メギロート	人工知能	17	1	2700	1100	5	1200	HP回复(小)	
4	※	メギロート	人工知能	17	1	2700	1100	5	1200	HP回复(小)	

真实/超级系 第16话 咆哮、EVA初号机

●胜利条件▶第3使徒サキエル击坠●败北条件▶EVA初号机EN耗尽(选择"EVA初号机に乘る")、我方全灭/母舰击坠(选择"EVA初号机に乘らない")

●NEXT SCENARIO▶GR对GR2

●初期出击机体

选择"EVA初号机に乘る"的场合

アーガマ(ブライト)、EVA初号机(シンジ)

选择"EVA初号机に乘らない"的场合

アーガマ(ブライト)+选择任意6架机体

此关是用来交待EVA有关情节的一关。在作战之前，应该选择让真治驾驶着初号机单独出战，去面对复活的第三使徒。但是初号机不是威力强大的第三使徒的对手，在被使徒击爆之后，或是到了第五回合，初号机便会暴走成为暴走初号机，威力十分强劲，就算是拥有AT－FIELD的第三使徒也完全不是对手。击倒后，就可以顺利过关。不过开始是不选择让真治出战的话，就会由阿加玛率领着我方任何六架机体出战，这时要尽量选择超级系出场。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		第3使徒サキエル	サキエル	19	1	18000	1000	5	7000	ATフィールド、HP回复(小)	

真实/超级系 第17话 GR对GR2

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶ジャイアント・ロボ击坠

●NEXT SCENARIO▶ゼータの鼓动(真实系)、赤い稻妻、空飞ぶマジンガー(超级系)

●初期出击机体

ジャイアント・ロボ(大作)

战斗开始的时候，是我方的大铁人与敌方的GR－2进行的单挑作战。虽然大铁人能够将其击倒，但是如果击倒GR－2的话，出来增援的ミクロス就会随之撤退。为了取得熟练度和强化芯片，还是先不要打败他的为好。第三回合，敌人的增援就会出场，机体的HP均十分高。而我方的援军则会在第四会合登场，这时候要尽量避免派出使用光线武器的机体，否则的话，在应付在水里的敌人时，将会十分的吃力。

※2:熟练度为7以上出现7架，未满7时为4架

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		GR2	セルバンテス	21	1	14200	1600	4	5000		メガブースター
2	2	ミケロス	ゴーコン大公	21	1	18000	1600	6	9000		高性能照准器
3	2	グロッサム×2	人工知能	19	5	3800	1200	6	1600		
4	2	グシオスβⅢ	人工知能	19	5	5500	1400	5	1500		
5	4	グール	ブロッケン伯爵	21	1	9000	1800	5	8000		超合金Z
6	4	バド	人工知能	19	※2	2000	1050	5	900		

真实系 第18话 ゼータの鼓动

●胜利条件▶ティターンズ部队全灭
●败北条件▶我方全灭、ホワイトベース击坠

●NEXT SCENARIO▶第二次直上会战

●初期出击机体

选择“ファを出击させない”的场合
ホワイトベース(ヘンケン)、Zガンダム(カミーユ)、ジェガン(ケーラ)
选择“ファを出击させる”的场合
ホワイトベース(ヘンケン)、Zガンダム(カミーユ)、ジェガン(ケーラ)、スーパーガンダム(エマ・ファ)

这次的故事我们又回到了有关卡缪的故事中。其实这一关并没有什么太大的难度，因为敌军的数目不在少数，所以最好是在等待我方增援登场后在发动出击亦为时不晚。此外驾驶着重装高达的特洛华会在第三回合登场，机体与机师的能力十分强劲，而且又是作为地方的增援登场，十分让人头疼。不过幸好重装高达不会做出移动的举动，在我方将其他所有敌人消灭的话，他也会撤离现场。

※:选择“ファを出击させない”的场合为7架,选择“ファを出击させる”的场合为5架

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アッシマー(MA)	ブラン	25	1	5100	1800	6	2500		ハイブリッドアーマー
2		アウドムラ	ウッダー	23	1	20000	1700	5	9000		
3		ギャプラン(MA)	ロザミア	24	1	3400	1700	6	2000		バイオセンサー
4		アッシマー(MA)	ティターンズ兵	20	※	4500	1600	6	2500		
5		マラサイ	ティターンズ兵	19	4	3100	1400	4	1300		
6		マラサイ	ティターンズ兵	20	4	3100	1400	4	1300		
7	3	ガンダムヘビーアームズ	トロワ	24	1	3700	1500	6	2300		リペアキットS

真实系 第19话 第二次直上会战

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶シンジ击坠

●NEXT SCENARIO▶决战、第2新东京市

●初期出击机体

选择“ロンド=ベル队に救援を要请する”的场合：EVA初号机(シンジ)。选择“ロンド=ベル队に救援を招请しない”的场合：EVA初号机(シンジ)、ウイングガンダム(ヒイロ)

此前事件中的希罗和莉莉娜一起转到了真治他们所在的学校，忽然间又收到了使徒前来袭击的消息。在最开始一定要选择不需要支援，这样我方就会以初号机和WING GUNDAM两架机体来面对使徒。此时应该让初号机站在前排，利用AT－FIELD作为良好的后盾，掩护站在后排的WING GUNDAM用威力强大的光线枪发出攻击。在最后对付使徒的时候，可以用初号机的最厉害的武器加上热血，绝对可以一举突破使徒的AT－FIELD，将它击败。

※1、2:选择“ロンド=ベル队に救援を要请する”的场合为4、8架，选择“ロンド=ベル队に救援を招请しない”的场合为3架

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		バイアラン	ジェリド	25	1	5700	1700	6	1600		マグネットコーティング
2		バイアラン	カクリコン	25	1	5700	1700	6	1600		プロペラントタンク
3		アッシマー(MA)	ティターンズ兵	21	※1	4500	1500	6	2500		
4		ギャプラン(MA)	ティターンズ兵	21	※1	2600	1300	6	2000		
5		マラサイ	ティターンズ兵	21	※2	2300	1000	4	1300		
6	3	第4使徒シャムシェル	シャムシェル	23	1	20000	1200	1	7200	ATフィールド、HP回复(小)	

超级系 第18话 红い稻妻 空飞ぶマジンガー

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方全灭

●NEXT SCENARIO▶激突!ゲルターロボVSゲッターロボG

●初期出击机体

选择“グルンガスト贰式の整备を赖む”的场合
マジンガーZ(甲儿)
选择“グルンガスト贰式の整备を断る”的场合
ジェットパイルダー(甲儿)、ダイアナンA(さやか)、グルンガスト贰式(主人公)

作战开始的时候，敌方只有两部恐龙帝国的机体出现在研究所的左下方，只要派出铁甲万能侠将他们击倒之后，就会出现另外两部增援的机体出现在更远的地方，意图引开万能侠。之后修罗男爵就会带领手下出现，大举进攻研究所。情急之下，万能侠与赶来的飞行器合体，从此铁甲万能侠就可以飞了！让甲儿迅速赶回研究所，与我方第五回合出现的增援回合，随后战斗就不应该再有什么困难了。

※1:选择“グルンガスト贰式の整备を赖む”的场合敌增援全灭时，选择“グルンガスト贰式の整备を断る”的场合初期敌全灭时
※2:选择“グルンガスト贰式の整备を赖む”的场合为8架，选择“グルンガスト贰式の整备を断る”的场合为6架
※3:R－1登场后的下一回合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ガラダK7	人工知能改	20	1	2400	1000	5	1200		
2		ダブラスM2	人工知能改	20	1	2600	1050	5	1200		
3	敌初期全灭后	アブドラU6	人工知能改	20	1	4800	1200	5	1100		
4	敌初期全灭后	ジェノバM9	人工知能改	20	1	4800	1300	9	2500		

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
5	※1	グール	あしゅら男爵	22	1	8000	1800	5	8000		プロペラントタンク
6	※1	バド	人工知能改	19	4	1600	900	5	900		
7	※1	ジェノサイダ－F9	人工知能改	20	※2	10000	1500	7	4000		
8	※3	ジェノサイダ－F9	人工知能改	21	1	10000	1500	7	4000		

超级系

第19话 激突!ゲッターロボVSゲッターロボG

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方全灭

●NEXT SCENARIO▶决战、第2新东京市

●初期出击机体

武藏用ゲッター1(武藏)

无头伯爵（ブロツクン）不知从什么地方得到了光子力研究所成功开发了盖塔G的消息,竟然来到研究所偷去了盖塔G的试验体。由于在研究所内没有足够的队员出击，三号机的驾驶员巴五藏便独力驾驶着盖塔追击无头伯爵，但终于因为实力不济而败下阵来。这时候五藏选择了自爆与敌人同归于尽。车弁庆即使出现顶替了五藏的位置,龙马等人满腔怒火，驾驶着新的盖塔G出击。当所有敌人被击坠后,伯爵便会派出龙王机与虎王机,不要和他们缠斗,击倒伯爵即可。

※1:盖塔G合体之后　※2:熟练度7以上为3架　※3:熟练度7以上为4架,不满7时为2架

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ミケロス	ゴーゴン大公	23	1	18200	1700	6	9000		マグネットコーティング
2		ダイ	人工知能改	22	1	12000	1500	8	8000		
3		グシオスβⅢ	人工知能改	21	3	5500	1400	5	1500		
4		量产型ゲッタードラゴン	ブロッケン伯爵	23	1	14000	2000	6	3800	HP回复(大)、EN回复(小)	
5	※1	ゼンⅡ	人工知能改	21	2	4000	1300	5	1200		
6	※1	サキ	人工知能改	21	※2	3500	1200	4	1300		
7	※1	ザイ	人工知能改	21	※3	3200	1100	4	1400		
8	※1	ズー	人工知能改	21	※3	5000	1200	4	1300		
9	※1	バド	人工知能改	20	4	800	500	5	900		
10	敌全灭后	グール	ブロッケン伯爵	23	1	9400	2100	6	3500		プロペラントタンクS
11	敌全灭后	龙王机	龙王机	23	1	30000	1800	5	7000	念动フィルド、HP回复(大)	
12	敌全灭后	虎王机	虎王机	23	1	28000	1700	5	6800	念动フィルド、HP回复(大)	

真实/超级系

第20话 决战、第2新东京市

●胜利条件▶4回合之内妖魔帝国机体全灭
●败北条件▶EVA初号机受到攻击/レイ击坠/母舰击坠

●NEXT SCENARIO▶圣战士たち(选择"EVA贰号机输送舰队と合流する")、兽を超え、人を超え、いでよ神の战士(选择"极东地区に残る")、ホンコン・シティ(选择"リガ・ミリティアと接触し、宇宙へ行く")

●初期出击机体

EVA初号机(シンジ)

这一关的战术只有一个字——快。由于要在四个回合以内将除了第五使徒之外的所有敌人全部消灭，最好派出回避率高的机体冲到敌人内部,利用反击来有效地打击敌人,这样就会节省下来不少的进攻时间。在进攻的时候,一定要擅加利用精神,如热血与加速,一定要在最短的时间将所有敌人消灭。击败所有敌人之后,就会发生初号机与第五使徒的特殊事件。过关之后,由三个选项让大家选择。选择不同的选项会让以后的故事进入不同的分支。

※1:熟练度9以上为1架　※2:熟练度9以上为6架,不满9时为4架　※3:熟练度9以上为12架,不满9时为8架

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		第5使徒ラミエル	ラミエル	24	1	50000	2000	10	5000	ATフィールド、HP回复(小)	
2		ガンテ	シャーキン	24	1	14400	1700	6	9400		プロペラントタンク
3		ガンテ	人工知能	22	※1	14000	1500	6	9400		
4		化石兽バストドン	人工知能	22	※2	5000	1400	1	1000		
5		ドローメ	人工知能	22	※3	800	900	4	800		

真实/超级系

第21话 圣战士たち

●胜利条件▶アーガマ的防卫/敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶エレの灵力

●初期出击机体

アーガマ(ブライト)、ダンバイン(ショウ)、ボチューン(マーベル)、选择任意13架机体

这一关的敌人数目非常之多,而且全部是圣战士系的机体,回避率与命中率十分之高，所以说如果高达一系的机体如果练得不够强的话,最好还是不要出战。最好的办法是派出大铁人这样的机体,然后利用必中、集中等精神指令,对付起来就比较简单了。除此之外,一定要使用座间翔去攻击多特,因为在以后的故事中是可以得到这位能力十分不错的圣战士机师的。敌方的母舰的HP如下降到一定程度就会撤退,在4回合过后他也会自动撤退。

※1:熟练度10以上为11架,不满10时为8架　※2:熟练度10以上为3架,不满10时为2架　※3:熟练度10以上时レプラカーン出现

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ウィル・ウィプス	ドレイク	26	1	45200	2500	8	14000	オーラバリア	
2		ドラムロ※3	バーン	27	1	2900	1400	3	2000	オーラバリア、分身	マグネットコーティング

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
3		ダンバイン	トッド	26	1	2600	1300	4	1500	オーラバリア、分身	マグネットコーティング
4		ドラムロ	B・W兵	22	※1	2500	1200	3	2000	オーラバリア、分身	
5		ドラムロ	B・W兵	23	※2	2500	1200	3	2000	オーラバリア、分身	

真实/超级系 第22话 エレの灵力

●胜利条件▶8回合之内我方全部机体到达地图北端●败北条件▶8回合之内我方任意1机没有到达地图北端/我方任意机体击坠

●NEXT SCENARIO▶ナの国の女王

●初期出击机体

R-GUNパワード(イングラム)、R-1(リユウセイ)、グルンガスト贰式 or ヒユツケバイン MK-Ⅱ(主人公)、リ・ガズィ(BWS)(アムロ)、コアブースター(レコア)、ダンバイン(シヨウ)、ボチューン(マーベル)、ボチユーン(ニー)、ボチユーン(キーン)



这一关的任务就是在八个回合内将所有的我方机体从战场上脱身，所以说能够变形成为飞机的机体一定要变形，来提高自己的移动力。而且不要吝惜精神值，有加速的话一定要使用。此外不要和敌人作过多的缠斗，必闪的精神指令也要多加使用。此外要注意的是如果我方有一架机体被击落的话，就会马上GAMEOVER，所以说要千万注意。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ダンバイン	トッド	27	1	2800	1400	4	1500	オーラバリア、分身	
2		バストール	ガラリア	27	1	3200	1100	3	2200	オーラバリア、分身	
3		ドラムロ	B・W兵	23	12	2500	1200	3	2000	オーラバリア、分身	

真实/超级系 第23话 ナの国の女王

●胜利条件▶グラン・ガラン的防卫
●败北条件▶グラン・ガラン击坠/ショウ击坠

●NEXT SCENARIO▶オーラロード

●初期出击机体

R-GUNパワード(イングラム)、R-1(リユウセイ)、グルンガスト贰式 or ヒユツケバイン MK-Ⅱ(主人公)、リ・ガズィ(BWS)(アムロ)、コアブースター(レコア)、ダンバイン(シヨウ)、ボチューン(マーベル)、ボチューン(ニー)、ボチューン(キース)



这一关一开始有两个选项，选择下面的选项会取得熟练度。本关的任务是保护上方的旗舰古纳拉格号，虽然在开始的时候我军的实力比较弱，但是在第二回合的时候座间翔会得到翼霸后出场，使实力大大增强。然后利用翼霸的高运动性，冲到敌人群里面乱砍乱杀即可。等到翔的气力值达到130以上，就可以使出十分霸道的奥拉大斩，对付敌人起来便绰绰有余了。大约在四个回合之内，等到古拉纳格号离开战场，战斗便随即结束。

※：选择“グラン・ガランを逃がす”的场合出现

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		スプリガン	ショット	27	1	12200	1800	6	10000	オーラバリア	サイコフレーム
2		ブブリィ	ミュージィ	28	1	10200	1900	6	9000	オーラバリア、分身	バイセンサー
3		ドラムロ	B・W兵	24	10	2500	1200	3	2000	オーラバリア、分身	
4		ダンバイン	トッド	29	1	3000	1500	4	1500		

真实/超级系 第24话 オーラロード

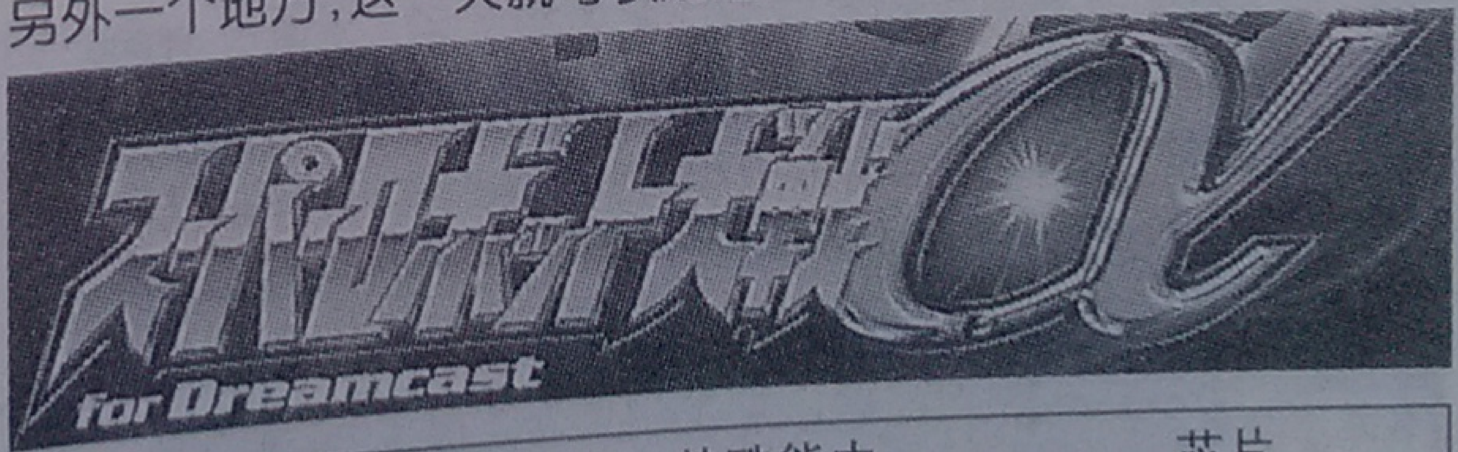
●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶アーガマ击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶东京上空

●初期出击机体

アーガマ(ブライト)、百式改(クワトロ)、リック・ディアス(ロベルト)、リック・ディアス(アポリー)NT-1アレックス(クリス)、スーパーガンダム(エマ・スレッガー)、ジャイアント・ロボ(大作)、银铃ロボ TYPE-1(银铃)、ジェガン(ケーラ)

这一关的敌人仍然是以圣战士系作为主力，而且数目相当之多。开始时不要轻易出击，因为在地图的左中方会有大批的敌人增援出现，他们的实力十分强劲，很不好对付。不过在支撑一段时间之后，嘉拉嘉就会突然出现，以强大的奥拉之力将所有人带到另外一个地方，这一关就可以通过了。



NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		レプラカーン	バーン	29	1	3900	1500	4	2400	オーラバリア、分身	アパジモーター
2		ドラムロ	B・W兵	26	3	2700	1300	3	2000	オーラバリア、分身	
3		ドラムロ	B・W兵	25	5	2500	1200	3	2000	オーラバリア、分身	
4	3or敌全灭后	レプラカーン	アレン	29	1	3700	1400	4	2400	オーラバリア、分身	
5	3or敌全灭后	レプラカーン	ジェリル	29	1	3700	1400	4	2400	オーラバリア、分身	
6	3or敌全灭后	レプラカーン	フェイ	29	1	3700	1400	4	2400	オーラバリア、分身	
7	3or敌全灭后	ドラムロ	B・W兵	25	6	2500	1200	3	2000	オーラバリア、分身	

真实/超级系

第 25 话 东京上空

●胜利条件▶ガラリア击坠
●败北条件▶ショウ击坠

●NEXT SCENARIO▶紅いエヴァンゲリオン
●初期出击机体
ビルバイン(ショウ)

在本关开始的时候可以利用翔来说得向他发动攻击的嘉拉嘉，嘉拉嘉随后便会离开。随后便会进入敌我双方的大混战——无论是敌我双方都会在不同时间不同地点出现大量的增援机体。在出现地点就地迎击身边的敌人是上乘之选，所以说不要急于向地图的中间靠拢。这一关中会新加入相当数量的新机体，十分值得期待哦。在战斗的后期，地图的左上方会出现重装高达和沙漠高达，他们的实力非常强，一定要多派几个威力强劲的机体去"搞定"他们。

※1:说得ガラリア为 4 架,击坠ガラリア为 2 架　※2:熟练度 11 以上出现　※3:熟练度 11 以上 27,未满为 26　※4:熟练度未满 11 出现　※5:ガラリア击坠或说得后　※6:甲儿出现后的下一回合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		バストール	ガラリア	30	1	3400	1200	3	2200	オーラバリア、分身	
2	※5	グール	あしゅら男爵	28	1	9000	1800	5	8000		ハイブリッドアーマー
3	※5	グール	ブロッケン伯爵	28	1	9000	1800	5	8000		プロペラントタンク
4	※5	ガラダ K7	ブロッケン伯爵	26	2	2800	1200	5	1200		
5	※5	ダブラス M2	人工知能改	26	2	3000	1250	5	1200		
6	※5	トロス D7	人工知能改	26	2	3500	900	5	1300		
7	※5	アブドラ U6	人工知能改	26	2	4800	1200	5	1100		
8	※5	ジェノバ M9	人工知能改	26	2	4800	1300	9	2500		
9	※5	ジェノサイダーF9	人工知能改	26	※1	10000	1500	7	4000		
10	※6	ダンテ	ダンテ	27	1	8000	1600	6	6000	分身	
11	※6	オベリウス	人工知能改	※3	1	6000	1300	6	3500		
12	※6	ズガール	人工知能改	※3	1	7000	1400	5	4000		
13	※6	グシオス βⅢ	人工知能改	27	1	5500	1400	5	1500		
14	※6	アルソス	人工知能改	※3	1	6800	1300	5	4000		
15	※6	ジャラガ	人工知能改	※3	1	5600	1300	5	3000		
16	B登场の2ターン后	ガンダムサドロック	カトル	30	1	3700	1900	5	1800		对ビームコティング
17	B登场の2ターン后	ガンダムヘビーアームズ	トロワ	30	1	3900	1600	6	2300		高性能レーダー

真实/超级系

第 21 话 兽を超え、人を超え、いでよ神の战士

●胜利条件▶敌全灭/ミデア的防卫
●败北条件▶我方任意机体被击破

●NEXT SCENARIO▶战いの海へ
●初期出击机体
イーグルファイターN(忍)、ビッグモス (亮)、ランドライガー(雅人)、ランドクーガー(沙罗)

进入本条分支后，在最开始的时候只有超兽战队的四架机体出战，当将地图上的所有敌人都消灭后，敌军的增援便会在地图的右方出现。此时四架机体也可以合体成为超兽机神。超兽机神的机体能力十分优秀，对付出现的敌人不会出现什么问题。敌方的 BOSS エゼキエル在 HP 减到 50% 以下就会撤离战场，这时候最好用超兽机神威力最大的武器断空炮加上热血，可以将 BOSS 一举击坠。

※3:选择"甲府市に向かう"的场合时敌全灭后，选择"甲府市に向かない"的场合为 5　※4:选择"甲府市に向かう"的场合时，熟练度 9 以上为 7 架，不满 9 时为 3 架、选择"甲府市に向かない"的场合为 9 架　※5:选择"甲府市に向かう"，熟练度 9 以上时出现

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		メギロート	人工知能	23	9	2500	1000	5	1200	HP 回复(小)	
2		スカールーク	ジャンギャル	26	1	25000	2100	7	10000	EN 回复(小)	
3		バイサンガ	人工知能	23	3	7000	1700	5	1500		
4		ボアザン円盘	帝国监察军兵	23	10	1700	1000	5	500		
5	※3	エゼキエル	ヴィレッタ	27	1	18000	2100	8	3200	G・ウォール	サイコフレーム
6	※3	ハバクク	シャピロ	27	1	10100	1900	9	1300		アポジモーター
7	※3	ゼカリア	帝国监察军兵	23	※4	4800	1500	6	1400		
8	※5	ゼカリア	帝国监察军兵	22	4	4800	1500	6	1400		
9	※5	メギロート	人工知能	22	5	2500	1000	5	1200	HP 回复(小)	

真实/超级系

第 22 话 战いの海へ

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶コン・バトラーV 击坠/バトルマシン击坠

●NEXT SCENARIO▶マジンガーZ 对暗黑大将军(1)
●初期出击机体
バトルジェット(豹马)、バトルクラッシャー(十三)、バトルタンク(大作)、バトルマリン(ちずる)、バトルクラフト(小介)

这一关是以 V 型电磁侠的大鸟基地为舞台，玩者初期控制的是超力电磁侠。敌人趁电磁侠分体之机，突然发起进攻。正在危机时刻，V 型电磁侠出动，玩家终于可以与敌人展开周旋。此时可利用 V 型电磁侠丰富的精神指令，使我方所有机体处于较为安全的境地。只要保护超力电磁侠到第五回合，超力电磁侠就可接触基地，第二次合体。我方援军会在第六回合到来，敌人也将就此变得不堪一击。过版之后，建议玩者着力改造 V 型电磁侠的 EN，使其至少可以使用两次 V 型天空斩，这对于以后的游戏将会非常有利。

※1:与ドクガガ发生强制战斗事件前击坠的场合，ドクガガ会再次出现
※2:满足※1 的条件下为 1 架，除此之外为 2 架

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		スカールーク	ジャンギャル	27	1	25200	2200	7	10000	EN 回复(小)	ハイブリッドアーマー
2		ドクガガ※1	人工知能改	24	1	7100	1900	4	1400		
3		ボアザン冈盘	帝国监察军兵	23	3	1700	1000	5	500		
4	4	ドクガガ	人工知能	24	※2	6500	1600	4	1400		
5	4	バイサンガ	人工知能	24	3	7000	1700	5	1500		
6	4	バアザン冈盘	帝国监察军兵	23	10	1700	1000	5	500		

真实/超级系 第23-1话

マジンガーZ对暗黑大将军(1)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶甲儿击坠

●NEXT SCENARIO▶マジンガーZ对暗黑大将军(2)
●初期出击机体
マジンガーバ(甲儿)

正式的战斗开始之前，兜甲儿会驾驶万能侠击溃ダンテ及另外两名喽罗。在胜利之后，兜甲儿的万能侠因为被一种腐蚀物所破坏，所以必须进行大修。谁知，正当此时，ダンテ又率领手下来到光子力研究所。战斗开始，兜甲儿的气力只有50，幸好在万能侠HP少于三分之一后，剑铁也会驾驶“铁甲万能侠2号”赶到，我方援军也随后出现。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ダンテ	ダンテ	24	1	8000	1600	6	6000	分身	
2		ジャラガ	人工知能改	24	1	5600	1300	5	3000		
3		アルソス	人工知能	23	1	6800	1300	5	4000		

真实/超级系 第23-2话

マジンガーZ对暗黑大将军(2)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶甲儿击坠

●NEXT SCENARIO▶バルテス起死回生
●初期出击机体
マジンガーバ(甲儿)

敌军阵营中包括有龙王机和虎王机，其HP只要减至一半2，它们就会撤退。注意，最后的BOSS暗黑大将军也会在HP只要减至一半的时候逃走，所以想要熟练度与“超合金Z”的话，就要小心分配我方的攻击次序。

※1:敌全灭后，熟练度未满11的场合
※2:敌全灭后，熟练度11以上的场合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ミケロス	ゴーゴン	27	1	18200	1700	6	9000		プロペラントタンクS
2		ダンテ	ダンテ	26	1	8200	1700	6	6000	分身	チヨバムアーマー
3		オベリウス	人工知能改	24	1	6000	1300	6	3500		
4		ズガール	人工知能改	24	1	7000	1400	5	4000		
5		アルソス	人工知能改	24	3	6800	1300	5	4000		
6		ザャラガ	人工知能改	24	3	5600	1300	5	3000		
7		グシオスβⅢ	人工知能改	24	5	5500	1400	5	1500		
8		龙王机	龙王机	24	1	30000	1800	5	7000	念动フィルド、HP回复(大)	
9		虎王机	虎王机	24	1	28000	1700	5	6800	念动フィルド、HP回复(大)	
10	※1	ミケロス	暗黑大将军	29	1	18600	1900	6	9000		超合金Z
11	※2	暗黑大将军	暗黑大将军	29	1	35600	2700	6	11000		超合金Z

真实/超级系 第24话

ボルテス起死回生

●胜利条件▶バトルマシン全灭(选择“バルト・クルーザーを优先する”)/ボルトマシン全灭(选择“バトルジエットを优先する”)
●败北条件▶バトルマシン击坠(选择“ボルト・クルーザーを优先する”)/ボルトマシン击坠(选择“バトルジェットを优先する”)

●NEXT SCENARIO▶シャーキン恶魔の战
●初期出击机体
选择“バトルジェットを优先する”的场合：ボルト・クルーザー(健一)、ボルト・ボンバー(一平)、ボルト・パンザー(大次郎)、ボルト・フリゲート(日吉)、ボルト・ランダー(あぐみ)
选择“ボルト・クルーザーを优先する”的场合：バトルジェット(豹马)、バトルクラッシャー(十三)、バトルタンク(大作)、バトルマリン(ちずる)、バトルクラフト(小介)

战斗的最初，我方只有超力电磁侠队的四架小型飞机。第二回合葵豹马登场，但电磁侠在合体后却再次被敌人分解。第五回合，我方援军感到，经光的分析，被捉走的博士原来是假扮的。之后，V型电磁侠再次出动，此时的进攻目标应集中在“强力ナマズンゴ”上。因为只要将其击毁，超力电磁侠队就会再次合体。另一方面，新盖塔、铁甲万能侠以及勇者雷登则可以负责消灭其余的小喽罗，相信很快就能够取得胜利。过关后，建议玩家着重改造勇者雷登的武器。

※1:选择“バトルジェットを优先する”的场合为3架，选择“ボルト・クルーザーを优先する”的场合为2架
※2:选择“バトルジェットを优先する”的场合为7架，选择“ボルト・クルーザーを优先する”的场合为10架

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		スカールーク	ド=ズール	26	1	25200	2200	7	10000	EN回复(小)	高性能照准器

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
2		强力ナマズンゴ	人工知能改	26	1	12200	2000	6	3500	EN 回复(小)	
3		バイサンガ	人工知能	25	※2	7000	1700	5	1500		
4		ドクガガ	人工知能	25	※2	6500	1600	4	1400		
5		バアザン冈盘	帝国监察军兵	25	※3	1700	1000	5	500		
6	3	强力ナマズンゴ	人工知能改	25	1	12200	2000	6	3500	EN 回复(小)	

真实/超级系

第 25 话 シヤーキン恶魔の战い

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶光或铁也击坠

●NEXT SCENARIO▶红いエヴァンゲリオン

●初期出击机体

エイディーン(光)、ブルーガー(神宫寺)、ブルーガー(丽)、グレートマジンガー(铁也)、ビユーナス A(ジユン)

シヤーキン经过几次失败之后，决定竭尽全力以挽回父亲的信心。战斗开始后，光、丽与神宫寺要面对大量敌军，一方面因为有铁甲万能侠 2 号的帮助，另一方面，光的勇者雷登确实实力不凡，所以玩家可以放松地与敌人进行周旋。第三回合时，我方增援到来，双方回合后，敌人更是不堪一击。シヤーキン被击败后，他会出动巨型シヤーキン机器人，其战斗力颇高，需要小心。将其击坠后，ガラリア便会出场，只要让座间翔前去说得，就可将其收为同伴。

※2：熟练度未满 13 为 1，13 以上为 3　※3：熟练度未满 13 为 3，13 以上为 4　※4:ジヤラガ击坠后

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ガンテ	シヤーキン	29	1	14600	1800	6	9400		
2		ガンテ	人工知能改	27	1	14600	1800	6	9400		
3		オベリウス	人工知能改	27	1	6000	1300	6	3500		
4		ズカール	人工知能改	27	1	7000	1400	5	4000		
5		アルソス	人工知能改	27	※2	6800	1300	5	4000		
6		ジヤラガ	人工知能改	27	※2	5600	1300	5	3000		
7		グシオス βⅢ	人工知能改	26	※3	5500	1400	5	1500		
8		ドローメ	人工知能改	26	6	1600	1300	4	800		
9	※4	巨大シヤーキン	シヤーキン	30	1	35600	2300	5	6000		
10	3	シエンロンガンダム	五飞	28	1	4000	1700	4	2100		リペアキットS
11	敌全灭后	バストール	ガラリア	28	1	3400	1200	3	2200	オーエバリア、分身	

真实/超级系

第 21 话 ホンコン・シティ

●胜利条件▶敌全灭/8 回合リーンホース Jr. 的防卫
●败北条件▶リーンホース Jr. 击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶ガンダム、星の海へ

●初期出击机体

选择“发进用カタパルト附近を搜す”的场合：リーンホース Jr.(ゴメス)、V ガンダムヘキサ(オリフアー)+选择任意 8 架机体

选择“格纳库入口附近を搜す”的场合：リーンホース Jr.(ゴメス)、V ガンダムヘキサ(オリフアー)+选择任意 6 架机体

这一关的地图也有两种，会根据玩者一开始时所选择的选项而发生变化。详情大家请参看关于熟练度的攻略，同时两种地图的攻略方法是基本相同的。本关的地点是在香港，战舰リーンホース Jr 不能移动，而敌人的主要攻击目标又主要集中在它的身上，所以我方其它机体应注意保护。待敌人机体在战舰前方集中后，便可使用リーンホース Jr 的地图武器将其消灭。(最好配合“必中”的精神指令)此外，但カミーユ会与フォウ同时登场，在令カミーユ攻击一次フォウ之后，便可连续两次对其进行说得，她会暂时撤退。如果我军的熟练度不足 8 时，将可获得 30000 金钱。

※：选择“发进用カタパルト附近を搜す”的场合为 3，选择“格纳库入口附近を搜す”的场合为 4

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アッシマー(MA)	ブラン	27	1	5100	1900	6	2500		ブースター
2		アウドムラ	ウッダー	26	1	20200	1800	5	9000		
3		アッシマー(MA)	ティターンズ兵	23	4	4500	1600	6	2500		
4		ギャプラン(MA)	ティターンズ兵	23	4	2600	1300	6	2000		
5		バイアラン	ティターンズ兵	22	4	5500	1600	6	1600		
6	※	サイコガンダム(MA)	フォウ	26	1	25000	2000	6	10000	Iフィールド	

真实/超级系

第 22 话 ガンダム、星の海へ

●胜利条件▶3 回合之内我方全体机体生还
●败北条件▶我方任意机体击坠

●NEXT SCENARIO▶始动ダブルゼ

●初期出击机体

选择“训练に出ない”的场合：ジム・カスタム(モンシア)、V ガンダム(ウッツ)、ジム・キャノンⅡ(キース)、选择“训练に出る”的场合：ジム・カスタム(モンシア)、V ガンダム(ウッツ)、ジム・キャノンⅡ(キース)、グルンガスト贰式 or ヒユッケバイン MK-Ⅱ(主人公)

为了更好的应付以后宇宙中的战斗，主角需要进行训练，这样将可进入 MAP B。相反，如果不去训练就会来到 MAP A。如果没有足够自信的话，就不要主动出击，等到第二和第三回合我方援军到达再进攻也不迟。第五回合时，コウ会驾驶 GP-01 杀奔敌方的サンジバル，而敌人的シーマ会驾驶ゲルゲゲ M 迎战。为了确保安全，最好让主角驾机尽快过去援助。双方合力，应该很快就可就可将ゲルゲゲ M 击坠。成功后，敌人的机体便会立刻撤退。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ザンジバル	ジオン兵	24	1	18600	1800	6	7000		
2		リック・ドムⅡ	ジオン兵	24	3	2800	1400	5	1100		
3		ザク改	ジオン兵	24	3	2600	1400	5	1000		
4		ゲルググ・J	ジオン兵	24	3	2600	1500	6	1000		
5	3	ゲルググ・J	ジオン兵	24	2	2800	1500	6	1000		
6	3	リック・ドムⅡ	ジオン兵	24	2	3000	1500	5	1100		
7	3	コンティオ	クロノクル	28	1	4900	1600	5	3000		
8	3	コンティオ	ゴッドワルド	28	1	4900	1600	5	3000		バイオセンサー
9	3	ゾロアット	ザンスカール兵	24	5	2400	1100	5	8000		
10	5	ゲルググ・M	シーマ	29	1	3600	1200	5	1200		リペアキット S

真实/超级系 第23话 始动! ダブルゼータ

●胜利条件▶ジュドー的リーンホース Jr. 归还
●败北条件▶ジュドー或カモーユ或母舰击坠

●NEXT SCENARIO▶ソロモンの悪梦

●初期出击机体

リーンホース Jr.(ゴメス)、コアファイター(ジュドー)、V ガンダムヘキサ(ビーチャ)、ガンイージ(エル)、ガンイージ(モンド)、ガンイージ(イーノ)、Z ガンダム(カモーユ)

如果我方的熟练度不到 11 的话,将会进入 MAP A,反之则会进入 MAP B。战斗开始后,ジュドー驾驶 ZZ 登场,而敌人的大军也突然出现。此时的任务是让ジュドー尽快撤回リーンホース Jr。这里的战斗成绩会影响熟练度,详情大家请参看关于熟练度的攻略。当ジュドー安全返回リーンホース Jr 之后,他便回再度驾驶 ZZ 高达出击。同时,敌方的ゴットン驾驶ハンマハンマ迎战,根据情节,他在一个回合内就被ジュドー的 ZZ 高达解决。

※1:熟练度未满 11 为 2,11 以上为 1
※2:熟练度未满 11 为 2,11 以上为 4

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ハンマ・ハンマ	マサユマー	28	1	4700	1700	6	1800		マグネットコーティング
2		ハンマ・ハンマ	ゴットン	27	1	4500	1600	6	1800		
3		R・ジャジャ	キャラ	28	1	4200	1600	5	1700		リペアキット
4		エンドラ	ネオ・ジオン兵	24	※1	15000	1600	5	8000		
5		ズサ	ネオ・ジオン兵	24	2	3000	1200	5	1200		
6		ガルス J	ネオ・ジオン兵	24	※2	3400	1200	5	1100		
7		ガザ D	ネオ・ジオン兵	24	3	3000	1400	5	1200		
8		ガザ D	ネオ・ジオン兵	23	3	3000	1400	5	1200		

真实/超级系 第24话 ソロモンの悪梦

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶コウ击坠

●NEXT SCENARIO▶クロスボーン・バンガード

●初期出击机体

ガンダム试作 1 号机 FB(コウ)、グルンガスト贰式 or ヒユッケバン MK-Ⅱ(主人公)

这一关的攻略重点便是如何能够在第二回合完结之前,迅速将ガトー的 GP-02 击毁。建议玩家在本关开始前的改装时,为主角的机体装上可以增加移动力的强化芯片,并对其武器加以强化。这样在 24C 开始后,便可令主角的机体变型,然后飞到 GP-02 附近配合コウ的攻击。同时,主角与コウ都应妥善的安排自己精神指令的使用,既要保证有效地杀伤对手,又要避免将自己陷入危险的境地。ガトー的 GP-02 的盾防御等级较高,经常可令我方的攻击无效。所以,出手之前请大家不要忘了记录。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ガトダム试作 2 号机	ガトー	30	1	8600	1800	6	8000		対ビームコーティング
2	1	バウ	グレミー	29	1	5600	1900	6	1200		
3	1	エンドラ	ネオ・ジオン兵	26	1	15400	1800	5	8000		
4	1	R・ジャジャ	キャラ	29	1	4600	1800	5	1700		
5	1	ドライセン	オウギュスト	28	1	5600	1900	6	2500		
6	1	ガジ D	ネオ・ジオン兵	26	3	3600	1700	5	1200		
7	1	ズサ	ネオ・ジオン兵	26	3	3600	1500	5	1200		
8	1	ゲルググ	ネオ・ジオン兵	26	3	2700	1600	5	1200		
9	1	ゲルクク・J	ネオ・ジオン兵	26	3	2800	1500	6	1000		
10	1	リック・ドムⅡ	ネオ・ジオン兵	26	3	3000	1500	5	1100		

真实/超级系 第25话 クロスボーン・バンガード

●胜利条件▶ビルギット生还
●败北条件▶ビルギット击坠

ジーブック的女友セツリー被敌人捉去,所以ジーブック便驾驶在工厂中找到的高达 F-91 前去营救。战斗最初,玩家只能控制由ビルギット所驾驶的ジェガン,由于实力与敌人相差悬殊,所以不宜硬拼。第二回合时,ジーブック驾驶高达 F-91 赶

● NEXT SCENARIO▶海からのマレビト

● 初期出击机体

ジエガン(ビルギット)、ジエガン(NPC 连邦军兵)×3

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ベルガ・ダラス	ドレル	30	1	4000	1900	6	2500		アポジモーター
2		ベルガ・ギロス(黒の部隊)	ザビーネ	31	1	4000	1900	6	2500		高性能レーダー
3		ベルガ・ギロス	强化兵	26	8	3000	1600	6	2500		
4	3	サザビー	イリア	30	1	5600	1900	6	3500		バイオセンサー
5	3	バウ	ネオ・ジオン兵	27	3	4800	1500	6	1200		
6	3	ガザD(MA)	ネオ・ジオン兵	28	7	3200	1200	5	1200		

到。以其实力，应该可以消耗敌人大部分力量。第三回合，ゼクス与ノイン作为援军登场。而大部队更是在第四回合一起在地图右下方出现，很快就可将敌人消灭干净，过关之后，我方将能够获得 V2 高达。

真实/超级系 第 26 话 红いエヴァンゲリオン

● 胜利条件▶第 6 使徒ガギエル击坠
● 败北条件▶アスカ击坠/母舰击坠

● NEXT SCENARIO▶マシン展开

● 初期出击机体

选择"先にEVA贰号机输送舰队と合流する"的场合

アーガマ(ブライト)、EVA 贰号机(アスカ)、EVA 零号机・改(レイ)、NT－1 アレックス(クリス)＋选择任意 8 架机体

选择"先にリーンホース Jr. と合流する"的场合

アーガマ(ブライト)、リーンホース Jr.(ゴメス)、NT－1 アレックス(クリス)、Z ガンダム(カミーユ)、ZZ ガンダム(ジュドー)、ガンダム F91(シーブック)、ガンダム试作 1 号机 FB(コウ)、V2 ガンダム(ウッソ)＋选择任意 8 架机体

在作战之前，玩家可以选择是否与明日香的 EVA2 号机回合，此时的选择大家请参看关于熟练度的攻略。此外，本关的地图会因玩家是否在三个回合内将第六使徒打倒而发生变化，但登场的敌人与可取得的道具基本相同。第六使徒的 HP 较高，同时它每个回合都会恢复 HP，所以玩家应派遣我方攻击力最为强悍的机体，再配合以"气合"与"热血"等精神指令，这样就可尽快将其消灭。敌军中的バーニイ可以用クリス与其战斗，这样将会发生特殊事件。

※2：选择"先に EVA 贰号机输送舰队と合流する"的场合初期配置，选择"先にリーンホース Jr. と合流する"的场合敌撤退后

※4：选择"先に EVA 贰号机输送舰队と合流する"的场合为 2 或使徒击破后，选择"先にリーンホース Jr. と合流する"的场合初期配置

※5：选择"先に EVA 贰号机输送舰队と合流する"的场合为 5，选择"先にリーンホース Jr. と合流する"的场合为 3

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1	※2	第 6 使徒ガギエル	ガギエル	28	1	16000	1000	1	7400	ATフィールド、HP回复(小)	
2	※4	グフ	ラル	33	1	4000	2200	4	1300		
3	※4	ザンジバル	ハモン	28	1	18200	1600	6	7000		ハイブリットアーマー
4	※4	ザメル	コズン	30	1	8000	1600	8	5000		
5	※4	ザメル	クランプ	30	1	8000	1600	8	5000		
6	※4	ザメル	アコース	30	1	8000	1600	8	5000		
7	※4	ケンプファー	シュタイナー	32	1	3600	1300	5	1100		
8	※4	ザク改	バーニイ	26	1	2400	1400	5	1000		
9	※4	ケンプムアー	ネオ・ジオン兵	27	4	3400	1200	5	1100		プロペラントタンク
10	※4	リック・ドムⅡ	ネオ・ジオン兵	27	※5	2800	1400	5	1100		リペアキット

真实/超级系 第 26 话 海からのマレビト

● 胜利条件▶第 6 使徒ガギエル击坠
● 败北条件▶母舰击坠

● NEXT SCENARIO▶マシン展开

● 初期出击机体

アーガマ(ブライト)、EVA 贰号机(アスカ)、EVA 零号机・改(レイ)、ゲッタードラゴン(龙马)、ボステスV(健一)、ダンクーガ(忍)、ビルバイン(ショウ)、ダンバイン(マーベル)、NT－1 アレックス(クリス)、リ・ガズィ(BWS)(アムロ)、R－2(ライ)

这一关首先要对付的敌人就是第六使徒，我方可令新盖塔变型为三号机，然后以配合"热血"的"大雪山"来削减其大部分HP。然后，让明日香出手就可在一回合内将第六使徒击溃。接着，敌方增援大举登场，HP 基本均在 10000 以上。为了能够得到更多的经验值和金钱，玩家应把サンジバル留到最后解决，否则在它被击倒后所有敌人就会撤退。此外，敌军中的バーニイ此时仍然无法用クリス说得，所以玩家可以放心地先将其击落。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		第 6 使徒ガギエル	ガギエル	28	1	16000	1000	1	7400	ATフィールド、HP回复(小)	
2	2	グフ	ラル	33	1	4000	2200	4	1300		
3	2	ザンジバル	ハモン	28	1	18200	1600	6	7000		ハイブリットアーマー
4	2	ザメル	コズン	30	1	8000	1600	8	5000		
5	2	ザメル	クランプ	30	1	8000	1600	8	5000		
6	2	ザメル	アコース	30	1	8000	1600	8	5000		

7	2	ケンプファー	シュタイナー	32	1	3600	1300	5	1100		プロペラントタンク
8	2	ザク改	バーニイ	26	1	2400	1400	5	1000		リペアキット
9	2	ケンプムァー	ネオ・ジオン兵	27	4	3400	1200	5	1100		
10	2	リック・ドムⅡ	ネオ・ジオン兵	27	3	2800	1400	5	1100		

真实/超级系 第27话 マシン展开

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶マサキ击坠

●NEXT SCENARIO▶EOTの岛

●初期出击机体

サイバスター(マサキ)

在正式展开战斗之前，玩家需要选择前往南亚达里亚岛或玛基沙斯群岛。如果选择前者，那么圣战士队就会强制出场，并获得熟练度。选择后者，队伍由玩家自行决定，但熟练度会降低。最初，我方只有安藤正树的サイバスター，由于机师与机体的能力均极为出色，所以应付敌军并不困难，第二回合，我方大部队到来。玩者可以让四名圣战士去说得ビッョット，然后再集中力量攻击。在本关的战斗结束之后，属于"SUNRISE英雄谈"的两位角色就会离开。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ゲア・ガリング	ビショット	29	1	43200	2400	7	13000	オーラバリア	サイコフレーム
2		ビアレス	ガラミティ	31	1	4700	1400	2	2600	オーラバリア、分身	チョバムアーマー
3		ビアレス	ダー	31	1	4700	1400	2	2600	オーラバリア、分身	リペアキット
4		ビアレス	ニエット	31	1	4700	1400	2	2600	オーラバリア、分身	プロペラントタンク
5		バストール	B・W兵	27	6	3000	1000	3	2200	オーラバリア、分身	
6		ドラムロ	B・W兵	27	4	2700	1300	3	2000	オーラバリア、分身	

真实/超级系 第28话 EOTの岛

●胜利条件▶第7使徒イスラフェル击坠●败北条件▶第7使徒イスラフェル上陆/EVA击坠或者EN耗尽/マクロス或者リーンホースJr.击坠

●NEXT SCENARIO▶心に念じる、见えない刃(スーパー)、黑い超斗士(リアル)

●初期出击机体

マクロス(グローバル)、リーンホースJr.(ブライト)、EVA初号机(シンジ)、EVA贰号机(アスカ)、EVA零号机・改(レイ)

我方队伍前往亚达里亚岛，参加宇宙战舰"MACROSS"的升空仪式。谁知发生意外，一个不明物体突然出现。经证实，那是第七使徒。MACROSS的变型战斗机正在维修而无法应战，所以只好由主角等代劳。最初时，我方只能派出EVA的三驾机器。他们一登场，气力便有120，所以配合一定的精神指令便可很快将第七使徒解决。但是，在它被击倒后，居然一分为二。我方此时应派遣队伍中攻击力超群的机体，围歼使徒。至于取得熟练度的方法则比较复杂，大家可参考后面的有关资料。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		第7使徒イスラフェル	イスラフェル	29	1	14000	1000	5	7600	ATフィールド、HP回复(小)	
2	敌击破后	第7使徒イスラフェル・甲	イスラフェル甲	29	1	14000	1300	5	7600	ATフィールド、HP回复(小)	
3	敌击破后	第7使徒イスラフェル・乙	イスラフェル乙	29	1	14000	1300	5	7600	ATフィールド、HP回复(小)	

超级系 第29话 心に念じる、见えない刃

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方全灭

●NEXT SCENARIO▶瞬间、心かさねて(选择"EVA2体による作戦を选ぶ"的场合)、精灵凭依(选择"力押しで倒す作战を选ぶ"的场合)

●初期出击机体

R-ウィング(リュウセイ)、R-2パワード(ライ)、G-ホーク(主人公)

主角与リュウセー、ライ来到小岛上修炼，谁知居然在这里竟然碰到了イノム驾驶的ヒュッケバインEX和主角恋人所驾驶的ヒュッケバインⅡ。此时的行动不仅会影响熟练度，而且还会影响是否能在以后将恋人收入队中。玩家可以让主角与恋人战斗，等其HP被扣去80%之后，再前去说得。同时，千万不要攻击イノム。说得后，恋人与イノム就会一起撤退。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ヒュッケバインEX	イルム	31	1	9000	1600	8	2200	G・テリトリー、分身	
2		ヒュッケバインMK-Ⅱ	恋人	28	1	4100	1700	3	6000	念动フィールド	

真实系 第29话 黑い超斗士

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方全灭

●NEXT SCENARIO▶瞬间、心かさねて(选择"EVA2体による作战を选ぶ"的场合)、精灵凭依(选择"力押しで倒す作战を选ぶ"的场合)

这一关的重点在于交待剧情，所以战斗方面就显得相当轻松。主角一开始时和R-1、R-2在一起，没想到突然遭到了不明机体的攻击。原来对方的机师正是主角的恋人，起初只能与其进行战斗。但是，只要成功地将其击中之后，主角就可以过去说得恋人。

●初期出击机体

R－ウィング（リュウセイ）、R－2パワード（ライ）、ヒユッケバイン MK－Ⅱ(主人公)

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グルンガスト改	イルム	31	1	10000	1900	3	2200	G・テリトリー	
2		グルンガスト贰式	恋人	28	1	4100	1700	3	6000	念动フィールド	

真实/超级系 第30话 瞬间、心かさねて

●胜利条件▶第7使徒イスラフェル甲・乙同回合击坠●败北条件▶敌2体不同回合击坠/シンジ、アスカ击坠/EVA初号机或者EVA贰号机EN耗尽

●NEXT SCENARIO▶ブービードラップ（选择“弹丸を击ち落とす”）、奇迹の价值は(选择“弹丸EVAで受け止める”)

●初期出击机体

マクロス（グローバル）、リーンホースJr.（ブライト）、EVA初号机(シンジ)、EVA贰号机(アスカ)

众人回到母舰之中，开始商讨对付第七使徒的方法，最后决定有明日香与真嗣一起驾驶EVA迎敌。但是，前提条件是两人的行动必须合拍，为此艰苦的训练开始了。在战斗中，要求明日香与真嗣的初号机与贰号机必须在同一个回合内将分身的使徒打倒，否则便会前功尽弃。所以，两驾EVA应分别向对手攻击，而精神指令的使用也必须很好地加以安排。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		第7使徒イスラフェル・甲	イスラフェル甲	29	1	14000	1300	5	7600	ATフィールド、HP回复(小)	
2		第7使徒イスラフェル・乙	イスラフェル乙	29	1	14000	1300	5	7600	ATフィールド、HP回复(小)	

真实/超级系 第30话 精灵凭依

●胜利条件▶第7使徒イスラフェル甲・乙同一回合击坠
●败北条件▶敌2体不同一回合击破/我方任意体机击坠/母舰击坠

●NEXT SCENARIO▶ブービートラップ（选择“弹丸を击ち落とす”）、奇迹の价值は(选择“弹丸をEVAで受け止める”)

●初期出击机体

リーンホースJr.（ブライト）龙马(ゲッタードラゴン)、ライディーン(光)、ジャイアント・ロボ(大作)、ビルバイン(ショウ)、グルンガスト贰式 or ヒユッケバイン MK－Ⅱ(主人公)、サイバスター(マサキ)

这一关的敌人除了第七使徒以外，还会有帝国兵和人工智能等敌人登场。但是，最难对付的仍然是第七使徒，因为如果不能在同一回合将起两个分身同时消灭的话，就会GAME OVER。作为主力之一的安藤正树的サイバスター因为没有新的力量而暂时无法开动，形势一度相当严峻。建议玩家在这一关，派出SUPER系的强力机体迎战。同时使用“脱力”的精神指令使第七使徒不能使用“AT FIELD”，这样攻击效果将会更加明显。最后，サイバスター终于获得了新的力量，战局瞬间逆转。

※:敌全灭后或坚持5回合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		第7使徒イスラフェル・甲	イスラフェル甲	29	1	14000	1300	5	7600	ATフィールド、HP回复(小)	
2		第7使徒イスラフェル・乙	イスラフェル乙	29	1	14000	1300	5	7600	ATフィールド、HP回复(小)	
3	※	エゼキエル	ヴィレッタ	32	1	18800	2500	8	3200	G・ウォール	
4	※	ハバクク	帝国监察军兵	29	3	10700	2200	9	1300		
5	※	メギロート	人工知能	28	5	3500	1500	5	1200	HP回复(小)	

真实/超级系 第31话 ブービートラップ

●胜利条件▶マクロス的防卫/敌全灭
●败北条件▶敌机体侵人マクロス周围/マクロス击坠

●NEXT SCENARIO▶カウント・ダウン

●初期出击机体

マクロス（グローバル）、R－GUNパワード（イングラム）、R－3（アヤ）、ゲッタードラゴン（レイ）、ライディーン（光）、EVA初号机(シンジ)、EVA贰号机(アスカ)、EVA零号机・改(レイ)、VS－1Sバルキリーフォッカー专用F(フォッカー)、VF－1Aバルキリー辉专用F(辉)、VF－1Aバルキリーマックス专用F(マックス)、VF－1Aバルキリー柿崎专用F(柿崎)

这一关是为了“MACROSS”的登场而做的铺垫，以介绍性为主，战斗的难度不是很高。我方的任务是保护“MACROSS”战舰，不让敌方机体进入其9格以内的范围。因为敌人HP只有2000，所以只要令REAL系的机体进行远程攻击，很快便可将之消灭。此外，玩家应注意敌增援会在地图右上方出现，可事先安排一定的力量以防万一。“MACROSS”的变型战斗机是在本作中最为灵活机动且实力强劲的群体，玩家应着力对其进行培养，这样在以后的战斗中，他们将会发挥出意想不到的威力。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		空战ポッド	ゼントラン兵	27	15	2000	800	5	500		
2	2	空战ポッド	ゼントラン兵	28	5	2000	800	5	500		
3	4	空战ポッド	ゼントラン兵	28	5	2000	800	5	500		

真实/超级系 第32话 カウント・ダウン

●胜利条件▶マクロス的防卫/敌全灭
●败北条件▶敌机体侵入マクロス周围/マクロス击坠

●NEXT SCENARIO▶トランス・フォーメーシン

●初期出击机体

选择"ブービー・トラップ"或"マクロスの后方に回る"的场合:マクロス(グローバル)、VF-1Aバルキリー辉用F(辉)、VS-1Sバルキリーフォッカー专用F(フォッカー)、VF-1Aバルキリーマックス专用F(マックス)、VF-1Aバルキリー柿崎专用F(柿崎)。选择"ブービー・トラップ"或"マクロスを护卫する"的场合:マクロス(グローバル)、リーンホースJr.(ブライト)、グラン・ガラン(シーラ)、ゴラオン(エレ)、VF-1Aバルキリー辉用F(辉)、VS-1Sバルキリーフォッカー专用F(フォッカー)、VF-1Aバルキリーマックス专用F(マックス)、VF-1Aバルキリー柿崎专用F(柿崎)+选择任意8架机体

这是难度较高的一关,目的仍然是保护"MACROSS"的升空。但是,我方可以利用的就只有HP不足2000的变型战斗机。变型战斗机的移动力与运动性均十分理想,所以,玩家可以令其与敌人在地图上周旋,尽量将其引向离"MACROSS"较远的地方。"MACROSS"第一次升空以失败告终,所以玩家必须坚持到其第二次升空。カトル的沙漠高达与トロワ的重装高达会在第六回合登场,但对于大局帮助不大,唯一能做的就是牵制敌人的一部分兵力。第九回合时,如敌人仍未消灭干净,那么便会有事件发生。

※1:选择"マクロスの后方に回る"的场合为5,选择"マクロスを护卫する"的场合为7
※3:选择"マクロスの后方に回る"的场合为29,选择"マクロスを护卫する"的场合为30
※4:选择"マクロスの后方に回る"的场合为4,选择"マクロスを护卫する"的场合为1
※5:选择"マクロスを护卫する"的场合,4回合内将敌军数目降至8以下
※6:敌增援No.10、11登场后,15架以下
※7:敌增援No.13、14登场后,10架以下

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		スヴァール・アラン	ゼントラン兵	29	1	38200	2000	8	11000		
2		グラージ	ゼントラン兵	29	4	4900	1400	7	1000		
3		リガード	ゼントラン兵	28	※1	3500	1200	5	900		
4		リガード(ミサイルポット装备)	ゼントラン兵	28	※1	3800	950	4	1100		
5		空战ポッド	ゼントラン兵	27	5	2000	800	5	1500		
6	2	グラージ	ゼントラン兵	※3	※4	4900	1400	7	1000		
7	2	リガード	ゼントラン兵	28	3	3500	1200	5	900		
8	2	空战ポッド	ゼントラン兵	27	3	2000	800	5	1500		
9	4	シェンロンガンダム	五飞	29	1	4200	1800	4	2100		
10	※5	リガード	ゼントラン兵	28	5	3500	1200	5	900		
11	※5	リガード(ミサイルポット装备)	ゼントラン兵	28	5	3800	950	4	1100		
12	※5	空战ポッド	ゼントラン兵	27	10	2000	800	5	1500		
13	※6	グラージ	ゼントラン兵	29	3	4900	1400	7	1000		
14	※6	リガード	ゼントラン兵	28	5	3500	1200	5	900		
15	※7	リガード	ゼントラン兵	28	4	3500	1200	5	900		

真实/超级系 第33话 トランス・フォーメシヨン

●胜利条件▶マクロス防卫
●败北条件▶マクロス击坠

●NEXT SCENARIO▶隐された杀意

●初期出击机体

マクロス(グローバル)、VF-1Aバルキリー辉用F(辉)、VF-1Sバルキリーフォッカー专用F(フォッカー)、VF-1Aバルキリーマックス专用F(マックス)、VF-1Aバルキリー柿崎专用F(柿崎)

这一关的敌人数量极其众多,HP也相对较高,此外其总体数量低于15驾时,增援便会到来。想要将敌人尽数全灭,看来是相当困难的。我方的战略重点在于防御,在此基础上再针对相应的敌人加以攻击。敌方的マグドミラ被击坠后,会奖励我方12000元金钱,配合精神指令"幸运"的话,在此关应该可以赚到数目可观的财富。由ブリタイ驾驶的ブリタイ舰不必去理会,因为当"MACROSS"变型成功后,便会冲过去给予其沉重的打击,敌人也会因此全军撤退。

※1:4回合之内,敌军数目降至20以下 ※2:选前项为30,后项为28 ※3:选前项为1,后项为2 ※5:选前项为29,后项为27 ※6:选前项,敌增援后数目降至20以下;选后项,敌增援后下一回合 ※7:选前项为5,后项为3 ※8:选前项,敌2次增援后下一回合;选后项,敌2次增援后数目降至15以下 ※10:选前项为4,后项为2 ※11:选后项,敌3次增援后下一回合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ブリタイ舰	ブリタイ	32	1	50000	2300	8	15000		
2		スヴァール・サラン	ゼントラン兵	31	5	38000	1900	8	11000		
3		ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	30	5	46000	2000	7	12000		
4		ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	29	3	46000	2000	7	12000		
5		リガード	ゼントラン兵	28	5	3500	1200	5	900		
6		リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	28	5	3800	950	4	1100		
7	2	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	30	4	4600	1300	6	1100		
8	3	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	30	1	46000	2000	7	12000		
9	3	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	29	3	4600	1300	6	1100		

10	※1	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	※2	※3	46000	2000	7	12000
11	※1	グラージ	ゼントラン兵	29	1	4900	1400	7	1000
12	※1	リガード	ゼントラン兵	※5	5	3500	1200	5	900
13	※6	空战ポッド	ゼントラン兵	28	※7	2000	800	5	500
14	※8	スヴァール・サラン	ゼントラン兵	30	1	38000	1900	8	11000
15	※8	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	28	2	46000	2000	7	12000
16	※8	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	29	※10	4600	1300	6	1100
17	※8	リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	27	5	3800	950	4	1100
18	※11	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	29	2	46000	2000	7	12000

真实/超级系 第 34 话 隐された杀意

●胜利条件▶R－3 守卫
●败北条件▶我方 1 机体击坠

●NEXT SCENARIO▶サタン・ファイト

●初期出击机体

R－1(リユウセイ)、R－2パワード(ライ)、R－3(アヤ)、R－GUN パワード(イングラム)、サイパスター(マサキ)、グルンガスト贰式 or ヒユッケバイン MK－Ⅱ(主人公)

这又是一个以事件为主的版面。开始时，リュウセー、ライ、イングラム以及アヤ等人正在进行训练，谁知竟遇上敌方的レビ和シャビロ，这两人的机体 HP 分别为 58000 和 19000，想将其击坠十分困难。第三回合时，イングラム竟然叛变，并破坏了アヤ的R－3。在将イングラム击倒之前，可以先用リュウセー与主角对其进行说得，而リュウセー还可说得レビ。在击坠イングラム之后，骷髅城堡会在地图右上出现。我方增援第五回合到来，战斗后选择“リュウセーを励ます”即可增加 2 点恋爱值。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ジュデッカ	レビ	33	1	58000	2700	9	12000	念动フイールド、HP 回复(大)、EN 回复(小)	
2		エゼキエル	シャビロ	33	1	19000	2600	8	3200	G・ウォール	
3	3	R－GUN パワード	イングラム	35	1	4600	2350	8	3500	念动フィールド	アポジモーター
4	4	スカールーク	ジャンギャル	32	1	26200	2750	7	10000	EN 回复(小)	ハロ

真实/超级系 第 35 话 サタン・ファイト

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶辉击坠、マクロス击坠

●NEXT SCENARIO▶リン・ミンメイ

●初期出击机体

マクロス(グローバル)、VF－1S スーパーバルキリーフォッカー用 F(フォッカー)、VF－1A スーパーバルキリー辉用 F(辉)、VF－1A スーパーバルキリーマックス用 F(マックス)、VF－1A スーパーバルキリー柿崎用 F(柿崎)＋选择 10 ユニット

当 MACROSS 来到木星附近的时候，再次与天顶星军队遭遇，战斗展开。敌方的攻击力与 HP 都不是很高，所以变型战斗机队的能力而言应该能够应付自如(本关是为其升级的好机会)。当敌军的初期机体均被击坠之后，其增援出现并冲入战舰。此时，玩家要为一条辉作出选择，是立刻追入战舰还是继续迎击。选择前者的话，将能够得到熟练度并立即过关。选择后者的话，则将继续和地图上的敌人战斗，直到其全灭为止。不论如何选择，一条辉都会离开战场。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グラージ	ゼントラン兵	31	3	4900	1400	7	1000		
2		リガード	ゼントラン兵	29	6	3500	1200	5	900		
3		リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	30	6	3800	950	4	1100		
4	敌全灭后 or3	スヴァール・サラン	ゼントラン兵	31	1	38000	1900	8	11000		
5	敌全灭后 or3	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	31	1	46000	2000	7	12000		
6	敌全灭后 or3	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	31	4	4600	1300	6	1100		
7	敌全灭后 or3	リガード	ゼントラン兵	30	4	3500	1200	5	900		

真实/超级系 第 36 话 リン・ミンメイ

●胜利条件▶3 回合之内指定地点到达
●败北条件▶辉击坠

●NEXT SCENARIO▶ジュピトリアン

●初期出击机体

VF－1A スーパーバルキリー辉用 G(辉)

这一关的情节是上一关的延续。一条辉驾驶战机冲入战舰，忽然发现原来还有平民没有逃离战场。那是一个少女，名叫林明美。为了救其脱险，一条辉必须在三回合内走到明美所在的地点(请留意明美说话时指标的位置)。最好让一条辉的战机变型为飞行状态，沿途的三驾敌机根本不是对手。在救了明美之后，一条辉会和明美一起暂时躲藏起来。战斗的重心则转移到第四回合登场的沙漠高达和第五回合到来的大部队身上，而难度也相应降低。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グラージ	ゼントラン兵	32	2/3	4900	1400	7	1000		
2		ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	31	7/9	4600	1300	6	1100		

3		リガード	ゼントラン兵	30	4/9	3500	1200	5	900
4		ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	30	3	4600	1300	6	1100

真实/超级系 第37话 ジユピトリアン

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶敌机到达地图北端/リーンホース Jr. 击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶帝国の女王

●初期出击机体

リーンホース Jr.(ブライト)、V2ガンダム(ウッソ)、サイバスター(マサキ)、ガンダムサンドロック改(カトル)+选择任意12架机体

为了完成本关的任务，即不让任何敌人从地图的上方逃走，我方应派出移动力高的机体。由于敌人HP不是很高，所以应付起来并非难事。此外，カテジナ会向驾驶V2高达的胡苏发起进攻，选择"不还击"的话，将可以得到熟练度。选择"还击"并将其击坠，则可得到强化道具。迪奥的死神高达在第四回合登场，只可惜在本作中W系的机体并不是十分好用。除此之外，不要忘记让安藤正树前去说得リューネ，这是她以后加入队伍的前提条件。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		コンティオ	クロノクル	35	1	4900	1600	5	3000		バイオセンサー
2		リグ・シャッコー	カテジナ	34	1	4400	1500	6	1800		ハイブリッドアーマー
3		メッサーラ(MA)	サラ	34	1	4400	1600	6	4000		
4		ゲドラフ	ザンスカール兵	30	3	5000	1500	4	3000		
5		ゾロアット	ザンスカール兵	29	5	2600	1200	5	2000		
6	1	アドラステア	タシロ	34	1	30200	1900	7	12000		Iフィールド发生装置
7	1	ヴァルシオーネR	リューネ	32	1	4000	1200	7	3500	分身	
8	1	ゲドラフ	ザンズガール兵	30	4	5000	1500	4	3000		

真实/超级系 第38话 帝国の女王

●胜利条件▶15回合之内救出グローバル
●败北条件▶15回合之内没有救出グローバル/我方任意机体击坠

●NEXT SCENARIO▶终末への前奏曲

●初期出击机体

VF-1Sスーパーバルキリーフォッカー用F(フォッカー)、VF-1Aスーパーバルキリー辉用F(辉)、VF-1Aスーパーバルキリーマックス用F(マックス)、VF-1Aスーパーバルキリー柿崎用F(柿崎)、ガンダムデスサイズヘル(デュオ)、ガンダムサンドロック改(カトル)、R-1(リュウセイ)、R2-パワード(アヤ)、R-3(ライ)、グルンガスト贰式 or ヒュッケバイン MK-Ⅱ(主人公)、サイバスター(マサキ)、ビルバイン(ショウ)、Zガンダム(カミーユ)、V2ガンダム(ウッソ)

由于格列佛舰长被困在天顶星军的战舰之中，所以我方必须在15个回合以内将其营救出来。地图上有四个褐色的方型，我军的机体将在这些地点找寻格列佛舰长的踪迹。出场的机体是由电脑决定，其中只有驾驶R-2的ライ和主角会加速这一精神指令，这对在限时内完成任务十分不利。建议大家在进入本关前，为サイバスター、Z高达等配备增加移动力的芯片。ヒイロ与トロワ作为增援，第四回合会登场。如在上一关曾说得リューネ的话，她会在第二回合加入。用リュウセ一攻击レビ两次，这样她便会退却。

※3:熟练度未满16时为31,16以上为30
※4:熟练度未满16时为3,16以上为4
※5:熟练度未满16时为6,16以上为7
※6:熟练度未满16时为32,16以上为31
※7:熟练度未满16时为12,16以上为16
※8:侵入エリアC后下一回合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1	2	リグ・シャッコー	カテジナ	36	1	4200	1400	6	1800		サイコフレーム
2	2	コンティオ	カテジナ	36	1	4900	1600	5	3000		サイコフレーム
3	2	ヴァルシオーネR	リューネ	33	1	4200	1300	7	3500	分身	
4	2	シャッコー	ザンスカール兵	※3	※4	1800	900	4	1200		
5	2	ゾロアット	ザンスカール兵	※3	※5	2000	900	5	2000		
6	2	ゲドラフ	ザンスカール兵	※6	※7	5000	1500	4	3000		
7	2	リグ・シャッコー	ザンスカール兵	32	4	3800	1200	6	1800		
8	※8	ジュデルカ	レビ	36	1	58200	2800	9	12000	念动フィールド、HP回复(小)、EN回复(小)	

真实/超级系 第39话 终末への前奏曲

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶エクセリラン击坠/辉击坠

●NEXT SCENARIO▶ビッグ・エスケープ

●初期出击状态

VT-1バルキリ-F(辉)、エクセリラン(タシロ)、RX-7ナウシカ(ノリコ)、RX-7ジゼル(カズミ)、RX-7ミーシャ(ユング)

正当一条辉和林明美一起幸福地遨游太空的时候，敌方部队大煞风景的再次出现，而且部分机体的HP竟高达36000。幸好有我方增援出现，这些训练机体虽然配合"热血"的精神指令，可以消耗敌人将近一万HP，但因为自身HP很低，所以攻击前，应使用"必闪"，否则很容易被击坠。一条辉暂时可以不动，敌人暂时不会以他为目标。第三回合时。变型战斗机队到来。第六回合，特殊事件发生。第七回合，我军大部队终于赶到。战斗就此变得轻松了许多。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		宇宙怪兽・高速型	高速型	33	2	36000	1600	8	11000	HP回复(大)、EN回复(大)	
2		宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	33	4	18000	1300	7	7000	HP回复(大)、EN回复(大)	
3		宇宙怪兽・兵队	兵队	33	16	1400	700	1	1500		

自护为了报复，决定向地球使用最新的武器。与此同时，一颗陨石正向地球飞来，如果被其撞到，那么将会印发灭顶之灾。地球方派出EVA前去阻挡，谁知陨石的后面竟隐藏着外星敌人。战斗开始时，我方只有EVA三驾机体出战，此时应避免敌人围住MACROSS战舰，以最快的速度将想要接近的敌人干掉。第四和第六回合时，变型战斗机队的机体相继到来，由他们来援护MACROSS已绰绰有余。大部队的登场也是在第六回合，派出8驾机体去消灭所有敌人吧！

真实/超级系 第31话 奇迹の价值は

●胜利条件▶マクロス的防卫/敌全灭
●败北条件▶マクロス击坠

●NEXT SCENARIO▶スペース・フォールド

●初期出击机体

マクロス(グローバル)、EVA初号机(シンジ)、EVA贰号机(アスカ)、EVA零号机・改(レイ)

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		空战ポッド	ゼントラン兵	28	21	2000	800	5	500		
2		空战ポッド	ゼントラン兵	29	5	2000	800	5	500		
3		空战ポッド	ゼントラン兵	29	5	2000	800	5	500		

真实/超级系 第32话 スペース・フォールド

●胜利条件▶マクロス的防卫/敌全灭
●败北条件▶敌机体侵入マクロス周围/マクロス击坠

●NEXT SCENARIO▶アームド・アタック

●初期出击机体

选择"奇迹の价值は"で"マクロスの后方に回る"的场合

マクロス(グローバル)、VS-1Sバルキリーフォルカー专用F(フォッカー)、VF-1Aバルキリーマックス专用F(マックス)、VF-1Jバルキリー辉用F(辉)、VF-Aバルキリー柿崎专用F(柿崎)

选择"奇迹の价值は"で"マクロスを护卫する"的场合

マクロス(グローバル)、リーンホースJr.(ブライト)、グラン・ガラン(シーラ)、ゴラオン(エレ)、VS-1Sバルキリーフォッカー专用F(フォッカー)、VF-1Jバルキリー辉用F(辉)、VF-1Aバルキリーマルクス专用F(マックス)、VF-1Aバルキリー柿崎专用F(柿崎)+选择任意8架机体

这一战仍然是要守护MACROSS，不过因为登场敌人数量极多，所以难度也比上一关高了不少。由于不断受到敌人的攻击，所以MACROSS决定不再忍耐，使用空间转移来离开战场。我方其它机体则必须保护MACROSS，直到它能够升空为止。战斗将会相当艰险，变型战斗机队可利用机动性好的优点配合同伴迅速消灭敌方有生力量。在第六回合时，沙漠高达和重装高达赶到，增添了一定的战力。只要经过9个回合，MACROSS终于可以起飞并使用空间转移，本关的战斗也告结束。

※3：选择"マクロスの后方に回る"的场合为2，选择"マクロスを护卫する"的场合为3
※4：选择"マクロスの后方に回る"的场合为7，选择"マクロスを护卫する"的场合为9
※5：选择"マクロスを护卫する"的场合，4回合之内敌机体8架以下
※6：选择"マクロスを护卫する"的场合，敌1次增援后敌机体15架以下
※7：选择"マクロスを护卫する"的场合，敌2次增援后敌机体10架以下

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		スヴァール・サラン	ゼントラン兵	30	1	38200	2000	8	11000		
2		スヴァール・サラン	ゼントラン兵	28	1	38000	1900	8	11000		
3		グラージ	ゼントラン兵	29	※3	4900	1400	7	1000		
4		グラージ	ゼントラン兵	30	1	4900	1400	7	1000		
5		リガード	ゼントラン兵	28	※4	3500	1200	5	900		
6		リガード	ゼントラン兵	29	1	3500	1200	5	900		
7		リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	28	4	3800	950	4	1100		
8		空战ポッド	ゼントラン兵	28	5	2000	800	5	500		
9	3	グラージ	ゼントラン兵	30	1	4900	1400	7	1000		
10	3	リガード	ゼントラン兵	28	3	3500	1200	5	900		
11	3	空战ポッド	ゼントラン兵	27	3	2000	800	5	500		
12	5	シェンロンガンダム	五飞	29	1	3600	1500	4	2100		
13	※5	リガード	ゼントラン兵	28	5	3500	1200	5	900		
14	※5	リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	28	5	3800	950	4	1100		
15	※5	空战ポッド	ゼントラン兵	28	10	2000	800	5	500		
16	※6	グラージ	ゼントラン兵	30	3	4900	1400	7	1000		
17	※6	リガード	ゼントラン兵	28	3	3500	1200	5	900		
18	※7	リガード	ゼントラン兵	28	3	3500	1200	5	900		

真实/超级系 第33话 アームド・アタック

●胜利条件▶マクロス防卫
●败北条件▶マクロス击坠

●NEXT SCENARIO▶天敌との遭遇
●初期出击机体
マクロス（グローバル）、VS－1Sバルキリーフォルカー专用F（フォッカー）、VF－1Aバルキリーマックス专用F(マックス)、VF－Aバルキリー柿崎专用F(柿崎)＋选择任意13架机体

MACROSS使用空间转移终于来到太空，但是由于机械故障而到达了别处。这时，敌方的追兵赶到，看来一场恶战再所难免。与过去相同的是，本关玩家仍将面对大量的敌军以及增援。经过前一段时间的磨练，变型战斗机队的所有成员基本上已经可以独当一面，更何况还有其它的12驾机体相配合，紧张感已大不如前。第三回合时，MACROSS战舰附近出现地方援军。MACROSS决定变型为巨型机器人。为了确保安全，变型将在几个回合后进行，此时的选择大家请参看关于熟练度的攻略。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ブリタイ舰	ブリタイ	32	1	50000	2300	8	15000		
2		スヴァール・サラン	ゼントラン兵	31	5	38000	1900	8	11000		
3		ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	30	5	46000	2000	7	12000		
4		ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	29	3	46000	2000	7	12000		
5		リガード	ゼントラン兵	28	5	3500	1200	5	900		
6		リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	28	5	3800	950	4	1100		
7	2	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	30	4	4600	1300	6	1100		
8	3	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	30	1	46000	2000	7	12000		
9	3	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	29	3	4600	1300	6	1100		
10	4	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	30	2	46000	2000	7	12000		
11	4	グラージ	ゼントラン兵	29	1	4900	1400	7	1000		
12	5	リガード	ゼントラン兵	29	5	3500	1200	5	900		
13	8	空战ポッド	ゼントラン兵	28	5	2000	800	5	500		
14	10	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	29	2	46000	2000	7	12000		
15	10	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	29	4	4600	1300	6	1100		
16	10	スヴァール・サラン	ゼントラン兵	30	1	38000	1900	7	11000		
17	10	リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	27	5	3800	950	4	1100		
18	11	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	29	2	46000	2000	7	12000		

真实/超级系 第34话 天敌との遭遇

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶エクセリラン击坠

●NEXT SCENARIO▶イングラムの真意
●初期出击机体
选择"应战する"的场合
エクセリラン（タンロ）、RX－7ナウシカ（ノリコ）、RX－7ジゼル(カズミ)、RX－7ミーシャ(ユング)、YF－19F(イサム)
选择"应战しない"的场合
エクセリラン（タンロ）、RX－7ナウシカ（ノリコ）、RX－7ジゼル(カズミ)、RX－7ミーシャ(ユング)

GUNBASTER的母舰在回航的时候，遭到大量敌人的围攻。典子对自己信心不足，在受到众人的鼓励之后，她终于决定出战，此时的选择大家请参看关于熟练度的攻略。因为敌人的分布比较散乱，所以不必担心会遭到夹击。坚持到第三回合，MACROSS到达战场，我方援军蜂拥而出。光驾驶勇者雷登，一出击就连续气合三次，成为此次战斗的绝对主力。总而言之，本关只要好好利用勇者雷登、典子的GUNBASTER与变型战斗机等，相信很快就可将敌人全灭。

※1：选择"应战する"的场合为3，选择"应战しない"的场合为5
※2：选择"应战する"的场合为15，选择"应战しない"的场合为20

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		宇宙怪兽・高速型	高速型	31	1	36000	1600	8	11000	HP回复(大)、EN回复(大)	
2		宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	31	※1	18000	1300	7	7000	HP回复(大)、EN回复(大)	
3		宇宙怪兽・兵队	兵队	31	※2	1400	700	1	1500		

真实/超级系 第35话 イングラムの真意

●胜利条件▶R－3守护
●败北条件▶我方1机体击坠

●NEXT SCENARIO▶ミス・マクロス
●初期出击机体
R－1(リュウセイ)、R－2パワード(ライ)、R－3(アヤ)、R－GUN

为了训练SRX众人，イングラム决定带同R－1、R－2、R－3做最后的合体特训。一旦他们能够合体成为SRX，那么战力就会得到大幅度的提升。但是训练远远没有想象的顺利，可到底原因何在一时却无法查清。训练失败后，P－3不能移动。就在这时，敌方的两驾机体突然来袭，玩家应确保R－3不受到攻击。谁知，イングラム竟然叛变，出手破坏了R－3。玩家此时应集中力量将イングラム打倒，这样便可过关。注意，只要我方任何一架机体被击

坠,便会导致 GAME OVER。

パワード(イングラム)、サイバスター(マサキ)、グルンガスト贰式 or ヒュッケバイン MK－Ⅱ(主人公)

NO	ターン	ユニット名	パイロット	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	アイテム
1		ジュデッカ	レビ	34	1	58000	2700	9	12000	念动フイールド、HP回复(大)、EN回复(大)	
2		エゼキエル	シャビロ	34	1	19000	2600	8	3200	G・ウォール	アポジモーター
3	3	R－GUN パワード	イングラム	36	1	4600	2350	8	3500		ハロ
4	4	スカールーク	ジャンギャル	32	1	26200	2750	7	10000	EN 回复(小)	

真实/超级系
第 36 话 ミス・マクロス

●胜利条件▶敌全灭/コンサート会场的防卫
●败北条件▶辉击坠/敌机体侵入コンサート会场

●NEXT SCENARIO▶木星からの逃亡者

●初期出击机体

选择"呼び出しに广じる"的场合

VF－1J バルキリー辉用(辉)

选择"呼び出しを无视する"的场合

リ・ガズィ(BWS)(アムロ)、Z ガンダム(カミーユ)、ダンクーガ(忍)、VF－1J バルキリー辉用(辉)、グルンガスト贰式 or ヒュッケバイン MK－Ⅱ(主人公)＋选择任意 10 架机体

在 MACROSS 内部，人们正在参加 MACROSS 小姐的选举活动。这时，一些巨人兵潜入战舰内部打算进行破坏，而林明美正在会场之中，处境十分危险。为了保证选举活动的安全，我方此次的任务就是不让敌人靠近会场。虽然我方派出的机体只有一条辉的变型战斗机，但敌人并不是很强，阻止其前进绝对不成问题。接下来，死神高达与沙漠高达作为增援登场，帮助辉一起抵抗来敌。此外，玩家只要选择"呼出びしに应じゐ"便可得到熟练度，并令死神高达与沙漠高达加入本队。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	31	5	4600	1300	6	1100		
2		グラージ	ゼントラン兵	32	1	4900	1400	7	1000		
3		リガード	ゼントラン兵	30	5	3500	1200	5	900		
4		リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	30	5	3800	950	4	1100		
5	3	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	30	3	4600	1300	6	1100		
6	3	リガード	ゼントラン兵	29	5	3500	1200	5	900		
7	5	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	31	3	4600	1300	6	1100		
8	5	リガード	ゼントラン兵	30	3	3500	1200	5	900		

真实/超级系
第 37 话 木星からの逃亡者

●胜利条件▶ヴァルシオーネ R 的防卫、敌全灭
●败北条件▶リューネ、リュウセイ、マサキ、いずれか击坠/母舰全灭

●NEXT SCENARIO▶人类を导く者

●初期出击机体

リーンホース Jr.(ブライト)、サイバスター(マサキ)、V2 ガンダム(ウッソ)、R－1(リュウセイ)＋选择任意 13 架机体

林明美胜出 MISS MACROSS 以后，雷达会探测到一架新的机体，是驾驶魔装机ヴァルシオネ R 的琉妮。这时会出现关于"是否去帮助正被敌人攻击的琉妮"的选项，选择的结果影响到熟练度。这关的敌人数量非常多，有较大的难度；但不一定让敌人全灭，能让战舰支撑不被击落 7 个回合，那么也可以顺利地通过。如果让 R－1 与レビ接触会发生特殊事件，这能令她的气力下降，比较有利于战斗的进行，可以较为容易地击败她。

※2:熟练度 17 以上为 5，未满 17 为 3　※5:选择"この宙域から撤退する"的场合敌全灭后

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アドラステア	クロノクル	35	1	30200	1900	7	12000		Iフィールド发生装置
2		リグ・シャッコー	カテジナ	34	1	4400	1500	6	1800		サイコフレーム
3		ドッゴーラ	ブロッホ	34	1	22200	1700	6	12000	HP 回复(大)	ハイブリッドアーマー
4		ゲドラフ	ルペ	35	1	5400	1700	4	3000		バイオセンサー
5		リグ・シャッコー	ザンスカール兵	31	4	3800	1200	6	1800		
6		ゲドラフ	ザンスカール兵	31	※2	5000	1500	4	3000		
7		ゾロアット	ザンスカール兵	30	5	2800	1300	5	2000		
8		ゾロアット	ザンスカール兵	31	4	3000	1400	5	2000		
9	※5	ジュデルカ	レビ	35	1	58200	1500	9	12000	念动フイールド、HP回复(大)、EN回复(大)	
10		ハバクク	帝国监察军兵	31	4	9900	1800	9	1300		
11		ゼカリア	帝国监察军兵	31	4	4800	1500	6	1400		
12		メギロート	人工知能	40	4	2900	1200	5	1200	HP 回复(小)	

真实/超级系
第 38 话 人类を导く者

●胜利条件▶阻止敌机体到达都市出口/敌全灭
●败北条件▶敌机体到达都市出口/ヒイロ或トロワ击坠

在战斗刚刚开始时，只有 WING GUNDAM 和重装高达改这两架机体，这无疑大大增加了战斗的难度。先痛苦地支撑一阵子，等到了第 3 回合，我方就会出现增援，其中包括沙漠高达改等，令我方实力大增。由于这关的胜出条件是阻止全部敌人达到地图左

●NEXT SCENARIO▶ファースト・コンタクト→P. 202

●初期出击ユニット

ウイングガンダム(ヒイロ)、ガンダムヘビーアームズ改(トロワ)

NO	ターン	ユニット名	パイロット	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	アイテム
1		ゲドラフ	イク	35	1	5600	1800	4	3000		リペアキット
2		ゲドラフ	レンダ	35	1	5400	1700	4	3000		
3		コンティオ	ピピニーデン	35	1	4900	1600	5	3000		
4		ゲドラフ	ザンスカール兵	31	6	5000	1500	4	3000		
5		リグ・シャッコー	ザンスカール兵	30	6	3800	1200	6	1800		

上方，而敌人又会非常疯狂地不断向上移动，即使一只漏网之鱼也会导致 GAME OVER，所以一定要小心应付，防止任何的敌人到达画面左上角。

真实/超级系 第 39 话 ファースト・コンタクト

●胜利条件▶辉生存
●败北条件▶辉击坠

●NEXT SCENARIO▶ビッグ・エスケープ

●初期出击机体

VT-1バルキリ－F(辉)

林明美成名之后，与辉之间的见面机会少了很多，可两人之间的感情并未随着距离的增加而……辉利用一次机会和明美约会，在宇宙中漫步。这时，突然出现了敌人，真是刹风景。由于辉驾驶的是训练机，这让战斗的难度有所增加，但这一战中的敌人不会主动攻击我方，要好好利用这一特点，而且第 2 回合我方出现增援，等到这个时候再向敌人发起进攻比较好。如果在三个回合内没有干掉グラ－ジ的话，那么敌人就回把辉和明美抓走当人质，然后撤退。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グラージ	カムジン	35	1	5100	1500	7	1000		ブースター
2		ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	30	15	4600	1300	6	1100		
3		ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	32	4	5200	1600	6	1100		

真实/超级系 第 40 话 ビッグ・エスケープ

●胜利条件▶我方在宇宙空间全部脱出
●败北条件▶我方任意机体击坠

●NEXT SCENARIO▶バイバイ・マルス

●初期出击机体

选择“カイフンがキスする”的场合

VF－1Sスーパーバルキリーフォッカー用F(フォッカー)、VF－1バルキリ－F(辉)、VF－1Aスーパーバルキリーマックス用F(マックス)、VF－1Aスーパーバルキリー柿崎用F(柿崎)、グルンガスト贰式 or ヒュッケバイン MK－Ⅱ(主人公)

选择“辉がキスする”的场合

VF－1Sスーパーバルキリーフォッカー用F(フォッカー)、VF－1Aスーパーバルキリーマックス用F(マックス)、VF－1Aスーパーバルキリー柿崎用F(柿崎)、グルンガスト贰式 or ヒュッケバイン MK－Ⅱ(主人公)

二人被扣下作调查，出现两个选项，如果选择“カイフンがキスをする”可以令末沙的恋爱度加 1；如果选择“辉がキスをずる”则可令明美的恋爱度加 1。之后，マックス等人会来援救二人，要在六回合内将我方移动到地图中央偏下的太空地区，同时还要击败守护出口的ミリア。如果在机体上装上 BOOSTER 的话比较有利于战斗，还有就是最好是让マックス来击败ミリア，因为如果不是用マックス来击败ミリア的话，以后就不能让ミリア加入了。



※1：选择“カイフンがキスする”的场合为 6，选择“辉がキスする”的场合为 5
※2：选择“カイフンがキスする”的场合为 2，选择“辉がキスする”的场合为 4

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	33	※1	4600	1300	6	1100		
2		リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	32	9	3800	950	4	1100		
3		リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	32	1	3800	950	4	1100		ミンメイ人形
4	2	クァドラン・ロー	ミリア	37	1	5200	1700	6	2000		メガブースター
5	2	クァドラン・ロー	メルトラン兵	34	※2						

真实/超级系 第 41 话 バイバイ・マルス

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶マクロス击坠

●NEXT SCENARIO▶アクシズからの使者（选择“リーンホース Jr. 队”）ジュピター・ゴースト（选择“グラン・ガラン队”）父よ地球は近い（选择“ゴラオン队”）

●初期出击机体

マクロス(グローバル)、母舰选择 1 ユニット＋选择任意 15 架机体

玩家这关的任务是保护 MACROSS 直到它起飞（第 9 回合），难度也不低。有大量的敌人出现，让人非常头疼。战斗途中，破岚万丈会来支援我方。当然，可以让机动型的机器去消灭敌人初期配置，而剩下的来保护 MACROSS。

※1：选前项为 3，后项为 6
※2：选前项为 8，后项为 5
※4：选前项为 6，后项为 3
※5：选前项为 6，后项为 5
※7：选前项为 3，后项为 5　※8：选前项为 10，后项为 5
※9：选前项敌增援后，敌 20 机以下；选后项敌增援后下一回合

NO	ターン	ユニット名	パイロット	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	アイテム
1		グラージ	カムシン	36	1	6500	2350	7	1000		チョバムアーマー
2		ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	34	※1	5600	1800	6	1100		
3		リガード	ゼントラン兵	34	※2	3900	1400	5	900		
4		リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	33	6	4200	1150	4	1100		
5	3	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	35	1	46000	2000	7	12000		
6	3	グラージ	ゼントラン兵	34	2	5100	1500	7	1000		
7	3	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	33	※4	4800	1400	6	1200		
8	3	リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	32	※5	4000	1050	4	1100		
9	※6	ヌージャデル・ガー	ゼントラン兵	33	※7	4800	1400	6	1100		
10	※6	空战ポッド	ゼントラン兵	31	※8	2200	900	5	500		
11	※6	リガード	ゼントラン兵	32	5	5100	1500	7	1000		
12	※9	リガード	ゼントラン兵	32	5	3700	1300	5	900		
13	※9	空战ポッド	ゼントラン兵	32	4	2200	900	5	500		
14	※9	空战ポッド	ゼントラン兵	32	1	2200	900	5	500		ミンメイ人形
15	※9	ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	35	1	46200	2100	7	12000		
16	※9	グラージ	ゼントラン兵	34	3	5100	1500	7	1000		
17	※9	リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	32	2	4000	1050	4	1100		
18	※9	リガード(ミサイルポッド装备)	ゼントラン兵	32	1	4000	1050	4	1100		ミンメイ人形

真实/超级系

第 42 话 アクシズからの使者

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶プルとアクシズと

●初期出击机体

ラー・カイラム(ブライト)、νガンダム(アムロ)、フルアーマー百式改(クワトロ)、Z IIorZ ガンダム(カミーユ)、スーパーガンダム(エマ)选择任意 12 架机体

本关中,会出现几个比较重要的选项:阿姆罗要选择"チェーンとの约束を覚えている",这样才有机会得到 ν. HWS。カラ和サラ战斗时会出现特殊事件。到第 4 回合,击败シロック之后,ハマーン.カン带领着大批部队出现。之后会出现选项,我方如果选择了"ハマーンの申し出を受ける"(接受ハマーン的停战请求)的话,可以达成第一阶段的说得,然后就能立即通关了。反之,如果选择了继续作战的话,就要和他们开战了。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ジュピトリス	シロッコ	38	1	55400	2600	7	15000		
2		ドッゴーラ	ブロッホ	36	1	22400	1800	6	12000	HP 回复(大)	チョバムアーマー
3		ドッゴーラ	ルペ	36	1	22400	1800	6	12000	HP 回复(大)	プロペラントタンクS
4		コンティオ	ゴッドワルド	37	1	4900	1600	5	3000		
5		コンティオ	ゴズ	37	1	4900	1600	5	3000		
6		メッサーラ	サラ	36	1	4600	1600	6	4000		バイオセンサー
7		ゲドラフ	ザンスカール兵	33	4	5000	1500	4	3000		
8		ゾロアット	ザンスカール兵	33	6	2600	1200	5	2000		

真实/超级系

第 43 话 プルとアクシズと

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶リィナの血

●初期出击机体

ラー・カイラム(ブライト)、ブルーガー(神宫寺)、ブルーガー(丽)、Zガンダム(ルー)R-1(リュウセイ)、R-2パワード(ライ)、R-3(アヤ)、RX-7ナウシカ(ノリコ)、RX-7ジゼル(カズミ)、RX-7ミーシャ(ユング)

我方的部分机体要移动到アクジス里,但是在我方接近アクジス时,敌方有大量增援出现。光是靠近アクジス并不能算是过关了,玩家必须将我方机体逐一送进アクジス里才能达成任务。第 2 回合会出现我方的增援。如果能够让ジュドー再次说得ブルー之后,ブルー就会正式加入我方;另外,ルー和グレミー战斗时会发生对话。给机体装备上 BOOSTER 会对战斗有很大的帮助,不仅是对本关的战斗,对以后的同样非常有好处。

※1:熟练度 21 以上为 39,未满 21 为 38 ※2:熟练度 21 以上为 38,未满 21 为 37 ※4:熟练度 21 以上为 6,未满 21 为 3 ※5:熟练度 21 以上为 6,未满 21 为 4 ※6:熟练度 21 以上为 8,未满 21 为 6 ※7:基地侵入后 ※8:熟练度 23 以上为 4,未满 23 为 2

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		バウ	グレミー	※1	1	5400	1800	6	1200		アポジモーター
2		ハンマ・ハンマ	イリア	※1	1	4900	1800	6	1800		プロペラントタンク
3		ドライセン	オウギュスト	※2	1	5400	1800	6	2500		
4		エンドラ	ジオン兵	35	1	15000	1600	5	8000		

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
5		ドライセン	ジオン兵	34	※4	5000	1600	6	2500		
6		ズサ	ジオン兵	34	※5	3400	1400	5	1200		
7		ガザD(MA)	ジオン兵	33	※6	3200	1200	5	1200		
8	3	キュベレイMK-Ⅱ	プル	35	1	4800	1500	7	5600		
9	※7	ザクⅢ	ラカン	40	1	5600	1900	6	2500		
10	※7	ドライセン	アリアス	38	1	5400	1800	6	2500		ハイブリッドアーマー
11	※7	R・ジャジャ	キャラ	39	1	4400	1700	5	1700		
12	※7	ズサ	ジオン兵	34	※8	3200	1300	5	1200		プロペラントタンク
13	※7	ガルスJ	ジオン兵	34	※8	3600	1400	5	1100		

真实/超级系 第44话 リィナをの血

●胜利条件▶我方机体侵入都市内部
●败北条件▶我方任意机体击破

●NEXT SCENARIO▶漆黑の天使来たりて

●初期出击机体

ガンダム(アムロ)、NT-1アレックス(クリス)、VF-1Sスーパーバルキリーフォルカー用F(フォッカー)、VF-1Aスーパーバルキリー辉用F(辉)、VF-1Aスーパーバルキリーマックス用F(マックス)、VF-1Aスーパーバルキリー柿崎用F(柿崎)、グルンガスト贰式 or ヒュッケバイン MK-Ⅱ(主人公)

我方机体进入アクシス的目的是为了寻找ジュド-的妹妹リィナ，可是四处寻找之后并未发现リィナ的踪迹，而是只看见了她留下的血迹。以前的版面中，如果クリス曾经击败过驾驶扎古的バ-ニィ的话，那么这次也可让クリス去说得バ-ニィ。我方出现驾驶サザビ-的クウトロ和ジュド-等增援后，可以让クウトロ前去说得ハマ-ン。通关后，没有找到妹妹リィナ的ジュド-非常难过，这时选择“ジュド-に会う”可以增加一点恋爱度。

※:ライディーン登场后

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		キュベレイ	ハマーン	42	1	16600	2200	8	12000	HP回复(大)、EN回复(大)	ハロ
2		ザグⅢ改	マシーン	41	1	6400	2000	7	4000		対ビームコティング
3		ハンマ・ハンマ	イリア	41	1	5300	2000	6	1800		
4		ハンマ・ハンマ	ニー	39	1	4900	1800	6	1800		リペアキット
5		ハンマ・ハンマ	ランス	39	1	4900	1800	6	1800		プロペラントタンク
6		ザグⅢ	シュタイナー	40	1	5400	1800	6	3500		
7		ザグ改	バーニィ	38	1	2400	1400	5	1000		
8		ドライセン	ネオ・ジオン兵	35	3	5000	1600	6	2500		
9		ズサ	ネオ・ジオン兵	35	3	3200	1300	5	1200		
10	※	ドライセン	ネオ・ジオン兵	36	2	5000	1800	6	2500		
11	※	ズサ	ネオ・ジオン兵	35	4	3200	1300	5	1200		
12	※	ガルスJ	ネオ・ジオン兵	35	4	3600	1400	5	1100		

真实/超级系 第45话 漆黑の天使来たりて

●胜利条件▶ラー・カイラム到达地图东端
●败北条件▶リユウセイ击坠/我方全灭/母舰击坠

●NEXT SCENARIO▶第三の力(リアル)、龙と虎(スーパー)

●初期出击机体

ラー・カイラム(ブライト)、R-1(リユウセイ)、R-2パワード(ライ)、R-3(アヤ)、グルンガスト贰式 or ヒュッケバイン MK-Ⅱ(主人公)+选择任意12架机体

这一关有点三角战关系的味道，敌方有グレミ-带领的部队，还有非常可怕的驾驶着アストラナガン的イングラム，这才是真正的劲敌。当然，イングラム的实力强归强，他却以攻击グレミ-为首要任务，其次才会攻击我方机体，可以利用一下这点。第3回合中，ハマ-ン带领着一支自己的部队出现在地图左下方追击我军，让我方机体陷入被包围的困境中，因此要灵活巧妙地利用我方机体的配合对付ハマ-ン这方面的敌人。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		レウルーラ	ナナイ	39	1	34900	2400	6	12000		
2		バウ	グレミー	41	1	6000	2150	6	1200		ミノフスキークラフト
3		ドーベン・ウルフ	ラカン	42	1	7100	2300	8	4000		
4		ヤクト・ドーガ	ギュネイ	40	1	5600	1700	7	3500		サイコフレーム
5		ギラ・ドーガ	レズン	40	1	5200	1800	6	3000		
6		バウ	アリアス	40	1	5400	1800	6	1200		
7		ザクⅢ	ネオ・ジオン兵	36	3	5000	1600	6	3500		
8		ドライセン	ネオ・ジオン兵	36	3	5000	1600	6	2500		
9		ギラ・ドーガ	ネオ・ジオン兵	36	3	4400	1500	6	2800		

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力
10		ズサ	ネオ・ジオン兵	35	3	3600	1500	5	1200	
11		ガザ D	ネオ・ジオン兵	35	3	3400	1600	5	1200	
12	2	キュベレイ	ハマーン	44	1	16600	2200	8	12000	HP回复(大)、EN回复(大)
13	2	ゲーマルク	イリア	42	1	12600	2500	7	8000	
14	2	ゲーマルク	キャラ	42	1	12600	2500	7	8000	
15	2	ザクⅢ改	マシュマー	42	1	6600	2100	7	4000	
16	2	ドライセン	オウギュスト	41	1	5400	1800	6	2500	
17	2	エンドラ	ゴットン	40	1	15400	1800	5	8000	
18	2	ドライセン	ネオ・ジオン兵	37	3	5000	1600	6	2500	
19	2	ガザ D	ネオ・ジオン兵	37	8	3400	1600	5	1200	
20	2	アストラナガン	イングラム	43	1	40600	2800	10	7000	念动フイールド、分身、HP回复(大)、EN回复(大)

真实/超级系

第 42 话 ジユピター・ゴースト

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶宇宙に美く妖花

●初期出击机体

クラン・ガラン(シーラ)、ガンダム・ステイメン(コウ)、V2 アサルトガンダム(ウッン)、グルンガスト贰式 or ヒユッケバイン MK－Ⅱ(主人公)＋任意 6 架机体

这关的难度到不是很大，因为有 V2 アザムトガンダム以及我军的部分成员相助，敌人的数量不多，力量也不很强，所以战斗时不怎么费劲。在开始的时候，玩家最好能够选择“チェ－んとの约束を觉えている”这个选项，并且全力打倒敌方的大将。战斗中，V2 アザムトガンダム拥有很高攻击力和回避力，绝对可以放心地作为这关的主要力量来攻击敌方的机体，玩家可以通过增加它的战斗机会来提高气力、进行战斗。

※1:熟练度 24 以上为 33，未满 24 时为 34
※2:熟练度 24 以上为 6，未满 24 时为 3

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アドラステア	クロノクル	37	1	30800	2200	7	12000		対ビームコーティング
2		アドラステア	クロノクル	37	1	30600	2100	7	12000		対ビームコーティング
3		アドラステア	ピピニーデン	36	1	30600	2100	7	12000		高性能レーダー
4		アドラステア	ピピニーデン	36	1	30400	2000	7	12000		高性能レーダー
5		アドラステア	イク	36	1	30600	2100	7	12000		アポジモーター
6		アドラステア	イク	36	1	30400	2100	7	12000		アポジモーター
7		ゲドラフ	カテジナ	37	1	5600	1800	4	3000		バイオセンサー
8		アドラステア	ザンスカール兵	35	1	30400	2100	7	12000		
9		ゾロアット	ザンスカール兵	※3	※4	3000	1400	5	2000		

真实/超级系

第 43 话 宇宙に美く妖花

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶我方任意机体击坠

●NEXT SCENARIO▶ゼロと呼ばれたガンダム

●初期出击机体

ガンダム F91(シーブック)、サイバスター(マサキ)、V2 ガンダム(ウッソ)、ガンダム试作 3 号机(コウ)、グルンガスト贰式 or ヒユッケバイン MK－Ⅱ(主人公)

选择“シーブック达を先行させない”的场合：みグラン・ガラン(シーラ)＋选择任意 6 架机体

这一关是 F91 故事的最后一次战斗了，BOSS 是宇宙妖花，拥有极高的 HP，而且每一回合都能够回复体力，十分讨厌。在战斗开始时，F91 便已登场，并且玩家在开战前最好选择“シ－ブック达を先行させる”这个选项。我方开始时可使用的机体较少，但敌人还不算多，不难对付；但消灭了他们之后，妖花登场，同时，アルトロンガンダム也登场协助，因此，除了 F91 的强力攻击之外，又多了攻击力较强アルトロンガンダム可以作为另一攻击主力，通过速战速决来解决妖花。

※2:选前项时为 2，先后项时为 4

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ベルガ・ギロス	ザビーネ	39	1	4600	2250	6	2500		サイコフレーム
2		ビギナ・ギナ	セシリー	33	1	4000	1400	6	1400		
3		ベルガ・ギロス	エリート兵	34	6	3400	1800	6	2300		
4		ベルガ・ギロス	エリート兵	35	4	4200	2000	6	2500		
5		ベルガ・ギロス	ドレル	28	1	4800	2350	6	2500		アポジモーター
6		ベルガ・ギロス	エリート兵	34	5	3400	1800	6	2300		
7	※2	ラフレシア	カロッゾ	38	1	38400	2400	8	11000	Iフィールド	ミノフスキードライブ

真实/超级系

第 44 话 ゼロと呼ばれたガンダム

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击破/我方全灭

战斗开始时，敌人的数量很多，我方机体全力应付敌人。在第 3 回合中，原本驾驶沙漠高达的カトル出现了，他为了取得ウイングガンダム ZERO 而进入了人造卫星，可似乎ウイングガンダム ZERO SYSTEM 使カトル的精神异常，进入了疯狂崩溃的状

●NEXT SCENARIO▶强袭、阻止限界点

●初期出击机体

グラン・ガラン(シーラ)、グルンガスト贰式 or ヒュッケバイン MK－Ⅱ(主人公)+选择任意 14 架机体

况,并且要大开杀戒。这时,希罗也出现了,他要打倒カトル。玩家操纵的主角最好能在希罗来到位于地图下方的行星上的カトル面前之前就赶到カトル那里说得他,如果主角不能阻止的话,后面就会出现トロウ为救希罗而牺牲的情景。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		メリクリウス	ヒイロ	37	1	14600	2500	4	5900	Iフィールド	
2		ヴァイエイト	トロワ	37	1	12600	2100	8	5800		
3		トーラス	エリート兵	35	10	4400	1700	5	1500		
4		リーオー	エリート兵	35	10	3000	1700	5	1200		
5	2	ウイングガンダムゼロ	カトル	38	1	3800	1900	8	2400	ゼロシステム	

真实/超级系 第 45 话 强袭、阻止限界点

●胜利条件▶コウ到达コロニー
●败北条件▶6 回合之内未到达/コウ击坠/母舰击破

●NEXT SCENARIO▶第三の力(リアル)、龙と虎(スーパー)

●初期出击机体

熟练度 22 未满场合 グラン・ガラン・ガラン(シーラ)、ガンダム试作 3 号机(コウ)+选择任意 12 架机体、熟练度 22 以上场合 ガンダムデスサイズヘル(デュオ)、アルトロンガンダム(五飞)

本关的完成条件是在 8 回合内将ガンダム试作 3 号机(GP－03)成功地送到人造卫星里。虽然 GP－03 的攻击力和 HP 都不错且拥有很多武器、可以放心地当作一主力使用,但在卫星附近有不少实力很强的敌人,而ガドー驾驶的机体ノイエ.ジ－ル的实力最为强大,十分厉害,所以 GP－03 最好不要和它起正面冲突,小心被灭。玩家如果能够全力打开一个缺口的话,让 GP－03 立即进入卫星中,这是一个比较不错的办法,可供参考。

※2:熟练度 22 以上为 4,未满 22 时为 5

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グワジン	デフーズ	41	1	46600	2800	7	10000		
2		ノイエ・ジール	ガトー	40	1	19400	2400	7	5500	Iフィールド	プロペラントタンクS
3		ヴァル・ヴァロ	ケリィ	39	1	9200	2200	6	3500		ハイブリッドアーマー
4		リック・ドムⅡ	カリウス	38	1	3600	1850	5	1100		チョバムアーマー
5		リック・ドムⅡ	ジオン兵	36	2	3400	1700	5	1100		
6		ゲルググ・J	ジオン兵	36	※2	3200	1700	6	1000		
7		ゲルググ・M	ジオン兵	36	5	4000	1800	5	1200		
8		ザク改	ジオン兵	35	※2	3000	1700	5	1000		
9		ヴァル・ヴァロ	ジオン兵	37	2	8800	2000	6	3500		
10		ケンプファー	ジオン兵	36	3	4000	1500	5	1100		
11		ムサイ改	ジオン兵	36	4	16000	1800	6	6000		
12		ゲルググ	ジオン兵	35	4	3100	1800	5	1200		

真实/超级系 第 42 话 父よ!地球は近い!

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击破/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶静止した暗の中で

●初期出击机体

ゴラオン(エレ)、コン・バトラーV(豹马))、ボルテスV(健一)+选择任意 14 架机体

本关我方可使用的机体大多数是超级系的,和敌人之间的战斗可以说是实打实、硬碰硬。敌人的装甲和 HP 都很高,我方要小心应付。敌人一共有两批,首批敌人中有两个无敌的机器兽——サイモン和ダイモン,当然,玩家可以不去进攻它们,而把攻击力集中在ド＝ズ－ル的スカ－ル－ク上。只要他被打败后,首批敌人就会撤退,然后第 2 批敌人登场,再将他们都干掉后就能通关了。当然,如果到了第 4 回合,首批敌人也会自动地撤退。

※3:熟练度 21 以上为 3,未满 21 时为 2

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		スカールーク	ハイネル	36	1	25400	2300	7	10000	EN 回复(小)	Iフィールド发生装置
2		スカールーク	ハイネル	36	1	25600	2400	7	10000	EN 回复(小)	Iフィールド发生装置
3		スカールーク	ジャンギャル	35	1	25400	2300	7	10000	EN 回复(小)	
4		ドクガガ	人工知能改	33	※3	6900	1800	4	1400		
5		强力ナマズンゴ	人工知能改	33	※3	12400	2200	6	3500		
6		サイモン	人工知能改	34	1	11400	2700	6	3000		
7		ダイモン	人工知能改	34	1	11400	2700	6	3000		
8	ハイネル敌破后 or4	グレイドン	ガルーダ	36	1	18200	2050	7	8000		高性能照准器
9	ハイネル敌破后 or4	スカールーク	ド＝ズール	34	1	25400	2300	7	10000	EN 回复(小)	ミノフスキークラフト
10	ハイネル敌破后 or4	バイザンガ	人工知能改	33	3	7400	1900	5	1500		
11	ハイネル敌破后 or4	ガルムス	人工知能改	32	3	6400	1600	4	1200		

真实/超级系 第 43 话 静止した暗の中で

●胜利条件▶第 9 使徒マトリエル击坠
●败北条件▶母舰击破/我方全灭

●NEXT SCENARIO▶赤い发の女
●初期出击机体
ゴラオン(エレ)、ビルバイン(ショウ)、ダンバイン(マーベル)+选择任意 8 架机体 ※1:熟练度 21 以上为 35,未满 21 时为 34 ※2:熟练度 21 以上为 4,未满 21 时为 3 ※4:マトリエル击坠后或敌方行动 3 回合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		第 9 使徒マトリエル	マトリエル	36	1	28400	1500	5	8000	AT フィールド、HP 回复(大)	
2	※4	ビアレス	バーン	38	1	5300	1700	2	2600	オーラバリア、分身	プロペラントタンク S
3	※4	ライネック	トッド	39	1	6900	2000	4	2600	オーラバリア、分身	
4	※4	レプラカーン	B・W 兵	※1	※2	5300	1700	4	2400	オーラバリア、分身	
5	※4	バストール	B・W 兵	34	※2	3800	1400	3	2200	オーラバリア、分身	
6	※4	ドラムロ	B・W 兵	33	3	3300	1600	3	2000	オーラバリア、分身	

开始的时候,我方的形势十分不利,因为第 9 使徒的突袭,还有 BF 团作祟,另外 EVA 驾驶员不在本部等因素都影响到了我方的实力。此时可以先“加速”再“热血”等指令,让主角能够使出最强的招式,也可以很轻易地干掉使徒。在第 3 回合,地图的左上角会出现トッド带领的一批圣战士,玩家要小心。这个时候,座间翔可以去说得トッド的,但他不会立刻加入。之后,在战斗中,铁甲万能侠 2 号(グレートマジンガー)也会出现援助我方。第 5 回合,真嗣等三人会赶来总部,之后的战斗就容易多了。

真实/超级系 第 44 话 赤い发の女

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶敌机体侵入极东基地/母舰击破

●NEXT SCENARIO▶神か、恶魔か…
●初期出击机体
ゴラオン(エレ)、ビルバイン(ショウ)、ダンバイン(マーベル)、ダイターン 3(万丈)、ダンクーガ(忍)、グルンガスト贰式 or ヒュッケバイン MK－Ⅱ(主人公)+选择任意 8 架机体

本关中最困难的要算是ジェリル驾驶的バルトール,因为在第一次击败她后便会引发她体内的邪恶,令バルトール“变身”。变身后的バルトール不仅 HP 奇高,还会分身,简直就是……因此要好好利用拥有“必中”精神力的角色。中途,圣战士ガラリィ和カラバ的黑骑士アラン会来援助我方,但アラン现在不会立即加入我方。等到了特定回合之后,敌方 XX 来到,利用核弹威胁主角放弃,为了市民安全,只好选择“ティターンズに基地を明け渡す”。战斗结束后,豹马和健一也会加入。

※1:ジェリル击坠后

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		スプリガン	ショット	38	1	14400	2000	6	10000	オーラバリア	サイコフレーム
2		ブブリィ	ミュージィ	40	1	10600	2100	6	9000	オーラバリア、分身	ブースター
3		レプラカーン	ジェリル	40	1	4700	1950	4	2400	オーラバリア、分身	
4		レプラカーン	アレン	40	1	4700	1950	4	2400	オーラバリア、分身	
5		レプラカーン	ブェイ	40	1	4700	1950	4	2400	オーラバリア、分身	
6		レプラカーン	B・W 兵	36	3	4500	1800	4	2400	オーラバリア、分身	
7		バストール	B・W 兵	35	4	4000	1500	3	2200	オーラバリア、分身	
8	3	ハンブラビ(MA)	ヤザン	40	1	6400	2200	5	1700		
9	3	ハンブラビ(MA)	ラムサス	39	1	6200	2050	5	1700		対ビームコーティング
10	3	ハンブラビ(MA)	ダンゲル	39	1	6200	2050	5	1700		
11	3	ギャブラビ(MA)	ティターンズ兵	35	4	3600	1800	6	2000		
12	3	バイアラン	ティターンズ兵	35	3	6300	2000	6	1600		
13	※1	ハイパーレプラカーン	ジェリル	41	1	35600	2100	5	10000	オーラバリア、分身	バイオセンサー

真实/超级系 第 45 话 神か、恶魔か…

●胜利条件▶第 13 使徒バルディエル破坏
●败北条件▶シンジ击坠/母舰击破

●NEXT SCENARIO▶第三の力(リアル)、龙と虎(スーパー)
●初期出击机体
ゴラオン(エレ)、EVA 初号机(シンジ)、EVA 贰号机(アスカ)、EVA 零号机・改(レイ)

十三使徒附上了 EVA 三号机进行突袭,明日香战斗不能,只有真嗣和凌波丽出来迎战。这是出现两个选项,一个是“使徒バルディエルと战う”另一个是“使徒バルディエルと战わない”。选择前者是由真嗣来进攻,而后者是真嗣在担心 EVA 三号机内的驾驶员不肯战斗。启动自动模式之后,初号机开始暴走。在初号机攻击使徒时,真三一万能侠赶到了,把使徒消灭。如果玩家使用初号机暴走来战斗的话,最好先装备“テム＝レイ之回路”,这样的话,修理费就只要十元了。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		第 13 使徒バルディエル	バルディエル	38	1	24600	1500	5	8200	AT フィールド、HP 回复(小)	

超级系 第 46 话 第三の力

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶主人公和恋人被击坠

这关是超级系所必经的。战斗开始时,电脑的攻击目标会集中在ビュッケバイン MK－II 和ビュッケバイン EX 上。第 3 回合时,龙王机和虎王机出现了,虎王机把ビュッツケバイン EX 打倒。主角奋起攻击,可惜不敌,也被击溃。这时,男女主角突然发

●NEXT SCENARIO▶ 男の战い

●初期出击机体

ヒュッケバイン MK－Ⅱ(主人公)、サイバスター(マサキ)、ジャイアント・ロボ(大作)、银铃ロボ TYPE－2(银铃)

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ダイ	あしゅら男爵	40	1	13400	2300	8	8000		超合金Z
2		ジェノサイダ－F9	人工知能改	38	1	10400	1700	7	4000		
3		ザイ	人工知能改	38	3	4400	1750	4	1400		
4		ゼンⅡ	人工知能改	38	3	5400	2100	5	1200		
5		GR2	セルバンテス	41	1	14800	2000	4	5000		超合金ニューZ
6	2	龙王机	龙王机	38	1	30000	1800	5	7000	念动フイールド、HP回复(大)	
7	2	虎王机	虎王机	38	1	28000	1700	5	6800	念动フイールド、HP回复(大)	
8	2	グール	ブロッケン伯爵	40	1	9400	2100	5	8000		プロペラントタンクS
9	2	ジェノバM9	人工知能改	40	2	6000	1950	9	2500		
10	2	ズー	人工知能改	40	2	6200	1850	4	1300		
11	2	サキ	人工知能改	40	3	4700	1850	4	1300		

现能和龙虎两机心灵相通，于是，这样可以直接控制它们，还将它们合体成为超级机体"龙虎王"。玩家在战斗过程中不要去进攻龙虎两机。战斗结束后，如果选择"何も闻かない"的话，恋爱度加3。

超级系 第46话 龙と虎

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶主人公和恋人被击坠

●NEXT SCENARIO▶ 男の战い

●初期出击机体

ヒュッケバイン MK－Ⅱ(主人公)、サイバスター(マサキ)、ジャイアント・ロボ(大作)、银铃ロボ TYPE－2(银铃)

这关是超级系所必经的。战斗开始时，电脑的攻击目标会集中在ビュッケバイン MK－Ⅱ和ビュッケバイン EX 上。第3回合时，龙王机和虎王机出现了，虎王机把ビュッツッケバイン EX 打倒。主角奋起攻击，可惜不敌，也被击溃。这时，男女主角突然发现能和龙虎两机心灵相通，于是，这样可以直接控制它们，还将它们合体成为超级机体"龙虎王"。玩家在战斗过程中不要去进攻龙虎两机。战斗结束后，如果选择"何も闻かない"的话，恋爱度加3。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ダイ	あしゅら男爵	40	1	13400	2300	8	8000		超合金Z
2		ジェノサイダ－F9	人工知能改	38	3	10400	1700	7	4000		
3		ザイ	人工知能改	38	3	4400	1750	4	1400		
4		ゼンⅡ	人工知能改	38	3	5400	2100	5	1200		
5		GR2	セルバンテス	41	1	14800	2000	4	5000		超合金ニューZ
6	2	龙王机	龙王机	38	1	30000	1800	5	7000	念动フイールド、HP回复(大)	
7	2	虎王机	虎王机	38	1	28000	1700	5	6800	念动フイールド、HP回复(大)	
8	2	グール	ブロッケン伯爵	40	1	9400	2100	5	8000		プロペラントタンクS
9	2	ジェノバM9	人工知能改	40	3	6000	1950	9	2500		
10	2	ズー	人工知能改	40	3	6200	1850	4	1300		
11	2	サキ	人工知能改	40	3	4700	1850	4	1300		

真实/超级系 第47话 男の战い

●胜利条件▶第14使徒ゼルエル击坠
●败北条件▶第14使徒ゼルエル侵入 NEWV

●NEXT SCENARIO▶ 谁がたあに钟は踊る

●初期出击机体

EVA 零号机・改(レイ)

十四使徒ザルエル将明日香的 EVA 二号机打倒之后，只剩下凌波丽的零号机了。玩家只靠零号机根本打不赢实力强大的十四使徒，甚至连伤他分毫都困难。第4回合，真嗣会驾驶着 EVA 初号机前来援助凌波丽。不过真嗣还未发挥初号机的是实力时就已经被十四使徒击败。这样，就再次启动了初号机的暴走系统，初号机再次上演了暴走表演，非常轻易地将十四使徒打倒了。但和以前一样，为了免去战斗之后的庞大的修理费，还是预先装上……呵呵。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		第14使徒ゼルエル	ゼルエル	39	1	26600	1300	7	9000	ATフィールド、HP回复(小)	
2	4	アストラナガン	イングラム	43	1	40600	2800	10	7000	念动フイールド、分身、HP回复(大)、EN回复(大)	

真实/超级系 第48话 谁がたあに钟は踊る

●胜利条件▶6回合内ノリコ、カズミ、ユング防卫
●败北条件▶ノリコ、カズミ、ユング被击坠

●NEXT SCENARIO▶ 进路に光明、退路に绝望(A)、(B)

●初期出击机体



VF－1Sスーパーバルキリーフォッカー用F(フォッカー)、コアブースター(スレッガー)、コアファイターⅡFB(コウ)、Gディフアンサー(カツ)、コアファイター(ZZ)(ジュドー)、V2コアファイター(ウッソ)、ジェットパイルダー(甲児)、ブレーンコンドル(铁也)、クインスター(ジュン)、マッハアタッカー(万丈)、真・イーグル号(龙马)、真・ジャガー号(毕人)、バトルジェット(豹马)、バトルマリン(ちずる)、ボルト・クルーザー(健一)、ボルト・フリゲート(日吉)、イーグルファイターN(忍)、RX－7ナウシカ(ノリコ)、RX－7ジゼル(カズミ)、RX－7ミーシャ(コング)、ホワイトアーク(マーベット)

本关全部是由较小型的战机出动组成，是为了护送典子等人进入大气层。这些小型机体中以领军的VF－S(S)ファイタ实力为首，其余的是平日不会分离的小机体，但对付敌人也是绰绰有余了，因为敌人的HP都很低，在1700到2000之间。但是这些敌机不能接近典子等人呢，否则就会GAME OVER了，这是本战中唯一值得注意的一点，因此最好能在战斗初期就速战速决，利用我方的前线机体充分地展开攻势，尽可能地引敌军来攻击我方的前线机体。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		メギロート	人工知能	38	14	2500	1000	5	1200	HP回复(小)	
2		ボアザン冈盘	帝国视察军兵	38	14	1700	1000	5	500		

真实/超级系 第49话 进路に光明、退路に绝望(前篇)

●胜利条件▶ワープ开始までエクセリランを防卫する
●败北条件▶エクセリランの击坠/いずれかの味方ユニットの击坠

●NEXT SCENARIO▶ヴァリアブル・フォーメーション

●初期出击机体

エクセリラン (タシロ)、RX－7(ユング)、YF－19F(イサム)、YF－21F(ガルド)



本关中，让YF－19和YF－21练习，大量敌人出现后就会发生特殊事件——YF－21击倒敌机的EVENT。然后，让YF－19冲入敌人阵地，由于敌人的命中率实在是低得可怜，所以YF－19几乎不会被打中，并且可以轻松地让敌人全灭。之后，ガルド变得不受控制了，イサム只好打倒他了。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	39	2	35000	1800	7	11000		
2		メルトランディ军中型炮舰	バーンメルトラン兵	39	4	25000	1600	7	9000		
3		クァドラン・ロー	ミリア	41	1	5400	1800	6	2000		
4		クァドラン・ロー	メルトラン兵	38	18	4000	1400	5	1800		高性能レーダー
5	3	メルトランディ军中型炮舰	メルトラン兵	39	3	25000	1600	7	9000		
6	3	クァドラン・ロー	メルトラン兵	39	4	4000	1400	5	1800		

真实/超级系 第49话 进路に光明、退路に绝望(后篇)

●胜利条件▶ワープ开始までエクセリランを防卫する
●败北条件▶エクセリランの击坠/いずれかの味方ユニットの击坠

●NEXT SCENARIO▶ヴァリアブル・フォーメーション

●初期出击机体

エクセリラン (タシロ)、RX－7(ユング)、YF－19F(イサム)、YF－21F(ガルド)

可真正的敌人还在后面，这时，下一回合我方也会出现一名增援的机体——ユング驾驶着RX－7ミ－シャ登场，战斗也变成了从地图的上方脱出。第4回合敌方行动时会再次出现增援，而下个回合我方的ガンバスタ也会登场。

※1:イサム强制击坠メギロート后
※2:ガルド击坠后2回合
※3:敌增援后3回合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		メギロート	人工知能	38	12	2500	1000	6	1200	HP回复(小)	
2	※1	YF－21F	ガルド	40	1	3000	1500	5	3000		
3	※2	メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	39	2	35000	1800	7	11000		
4	※2	メルトランディ军中型炮舰	バーンメルトラン兵	39	4	25000	1600	7	9000		
5	※2	クァドラン・ロー	ミリア	41	1	5400	1800	6	2000		
6	※2	クァドラン・ロー	メルトラン兵	38	18	4000	1400	5	1800		高性能レーダー
7	※3	メルトランディ军中型炮舰	メルトラン兵	39	3	25000	1600	7	9000		
8	※3	クァドラン・ロー	メルトラン兵	39	4	4000	1400	5	1800		

真实/超级系 第50话 ヴァリアブル・フォーメーション

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶味方全灭/母舰击坠

●NEXT SCENARIO▶ガラスの王国(“グラン・ガラン队”を选择

本关是一个比较困难的关卡。因为敌人全部是圣战士系列的，有很高的命中和回避，对于真实系的来说击中他们十分困难。等到第4回合，イングラム又来了，好在我方有SRX同时出场增援，而且在三合一合体之后变为SRX巨型机器人，COOL！另外，可以让二－去说得リムル成为同伴。

した场合)、ダカールの日 (“ラー・カイラム队” を选择した场合)、あしゅら男爵、散る(“ゴラオン队”を选择した场合)

●初期出击机体

母舰选择 ×1、ビルバイン(ショウ)、ダンバイン(マーベル)+选择任意 6 架机体

※1:熟练度未满 24 时为 42,24 以上时为 43
※2:熟练度未满 24 时为 44,24 以上时为 45
※3:熟练度未满 24 时为 43,24 以上时为 44
※4:熟练度未满 24 时为 8,24 以上时为 4
※7:2 回合内フェイズ击坠

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ウィル・イィブス	ドレイク	※1	1	45600	2700	8	14000	オーラバリア	サイコフレーム
2		スワァース	黒騎士	※2	1	7300	2000	3	3000	オーラバリア・分身	バイオセンサー
3		ライネック	トッド	※3	1	6500	1800	4	2600	オーラバリア・分身	アポジモーター
4		スプリガン	ショット	42	1	12600	2100	6	10000	オーラバリア	プロペラントタンクS
5		ブブリィ	ミュージィ	43	1	10500	2100	6	9000	オーラバリア・分身	ハイブリッドアーマー
6		ビアレス	B・W兵	40	※4	4900	1500	2	2600	オーラバリア・分身	
7		レプラカーン	B・W兵	39	※4	3900	1500	4	2400	オーラバリア・分身	
8		バストール	B・W兵	38	4	3400	1200	3	2200	オーラバリア・分身	
9		ドラムロ	B・W兵	38	4	3100	1500	3	2000	オーラバリア・分身	
10	※7	ゲア・ガリング	ビショット	42	1	43400	2500	7	13000	オーラバリア	リペアキットS
11	※7	ビアレス	ガラミティ	43	1	5100	1600	2	2600	オーラバリア・分身	
12	※7	ビアレス	ダー	43	1	5100	1600	2	2600	オーラバリア・分身	
13	※7	ビアレス	ニェット	43	1	5100	1600	2	2600	オーラバリア・分身	
14	※7	ビアレス	B・W兵	40	3	4900	1500	2	2600	オーラバリア・分身	
15	※7	ビアレス	リムル	34	1	4700	1400	2	2600	オーラバリア・分身	
16	3	アストラナガン	イングラム	44	1	40000	2500	10	7000	念动フィールド,分身,HP回复(大),EN回复(大)	イナーシャルキャンセラー

真实/超级系 第 51 话 ガラスの王国

●胜利条件▶敌の全灭/基地の防卫
●败北条件▶味方の全灭/母舰の击坠/敌ユニットの基地への侵入

●NEXT SCENARIO▶王国崩坏

●初期出击机体

グラン・ガラン(シーラ)、ダイターン 3(万丈)、ウイングガンダムゼロ(ミリアルド)、トーラス(ノイン)、イーグルファイターN(忍)、ランドクーガー(沙罗)、ランドライガーN(雅人)、ビッグモス N(亮)+选择任意 8 架机体

本关中,敌军会用飞机形态的ト－ラス进攻我方基地。为了防止敌人入侵基地,我方不仅仅是死守,最好反守为攻,选取一些能够飞行的机体,这样在移动里受阻时也能够进攻,而不是一味地防守。这是因为我方拥有ブラックウイング N 和サイバスタ－作为增援,实力不俗,战斗力不是问题。在最后,敌军的增援会从地图左下方出现,但实力一般般,完全不构成威胁。另外,驾驶ウイングガンダムゼロ的ミリアルド等到希罗出场后与之战斗,就会有特殊事件。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アッシマー(MA)	ブラン	43	1	5900	2250	6	2500		ハイブリッドアーマー
2		アウドムラ	ベン	41	1	20600	1900	5	9000		ハイブリッドアーマー
3		トーラス(MD)・飞行形态	人工知能改	38	20	6800	2000	4	1800		
4	3	ガンダム MK－Ⅱ	人工知能改	39	15	4700	1900	6	1200		
5	5	ガンダムエピオン	ヒイロ	42	1	6400	2000	3	7500	ゼロシステム	サイコフレーム

真实/超级系 第 52 话 王国崩坏

●胜利条件▶基地防卫/敌全灭
●败北条件▶敌机体侵入基地/味方全灭/母舰被击坠

●NEXT SCENARIO▶クロス・ファイト

●初期出击机体

グラン・ガラン(シーラ)、ガンダムデスサイズヘル(デュオ)、ガンダムサンドロック改(カトル)、アルトロンガンダム(五飞)、トーラス(ノイン)+选择任意 21 架机体

在战斗之前,玩家可以选择“脱离”(放弃基地)。本关敌人的数量很多,在选取我方机体时最好能选派一些拥有非常强力的地图炮攻击的机体,首选是 ZZ 高达,还有 FA 百式改。等到了第 3 回合,トロウ会驾驶着ガンダムヘビ－ア－ムスカスタム赶来增援我方,但是……考虑到他的攻击力和移动力都很弱,实在没有什么实用性……汗!还是算了吧。

※1:熟练度未满 26 时为 6,26 以上时为 10

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アドラステア	クロノクル	44	1	30600	2100	7	12000		アポジモーター
2		ゲドラフ	イク	44	1	6200	2150	4	3000		リペアキット
3		ゲドラフ	レンダ	44	1	6200	2150	4	3000		リペアキット
4		ゲドラフ	ゴズ	44	1	6200	2150	4	3000		リペアキット

5		リカール	机师名	强化	39	5	5500	1900	5	3000	
6		ゲドラフ	强化兵	兵	40	2	8800	2200	6	8000	
7		コンティオ	强化兵		44	1	9000	2300	6	8000	ブースター
8		リカール			40	※1	6000	2000	4	3000	

真实/超级系 第 53 话 クロス・ファイト

●胜利条件▶翔乘坐ドクターJ 到达和ミデア邻接处
●败北条件▶ミデア击坠/ショウ击坠/母舰击坠

●NEXT SCENARIO▶异邦人达の归还

●初期出击机体

グラン・ガラン(シーラ)、ビルバイン(ショウ)、ダンバイン(マーベル)+选择任意 8 架机体

本关中可以得到四部强劲的机动战士，但这要取决于ビルバイン能否移动到 DR. J 的运输机旁边。如果成功的话，就能取得了。所以，最好事先给其装备上 BOOSTER 或者 MEGA BOOSTER 等加速装置。第 3 回合中，敌方会派出大量增援，不过实力平平，不构成威胁，可以轻易解决。另外，如果想要成功地击败敌军中ビショット驾驶的ゲア．ガリング的话，那就不得不注意一下，因为这家伙的 HP 到了 60% 以下之后就会撤退。想要击败它就不能让他有喘息的机会。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ビアレス	ガラミティ	45	1	5500	1800	2	2600	オーラバリア、分身	
2		ビアレス	ニェット	45	1	5500	1800	2	2600	オーラバリア、分身	
3		ビアレス	ダー	45	1	5500	1800	2	2600	オーラバリア、分身	
4		レプラカーン	B・W兵	41	5	4300	2100	4	2400	オーラバリア、分身	
5		ビアレス	B・W兵	41	5	5300	1700	2	2600	オーラバリア、分身	
6		ドラムロ	B・W兵	40	8	3300	1600	3	2000	オーラバリア、分身	
7	3	ゲア・ガトリング	ビショット	43	1	43600	2600	7	13000	オーラバリア	プロペラントタンクS
8	3	ビアレス	B・W兵	41	8	5300	1700	2	2600	オーラバリア、分身	
9	3	ライネック	B・W兵	40	8	6700	1900	4	2600	オーラバリア、分身	

真实/超级系 第 54 话 异邦人达の归还

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶味方全灭/母舰击坠

●NEXT SCENARIO▶女王リリーナ

●初期出击机体

グラン・ガラン(シーラ)、ビルバイン(ショウ)、サイバスター(マサキ)、ヴァルシオーネ R(リューネ)+选择任意 13 架机体

本关大部分的是和熟练度有关的东西。玩家在战斗开始时，如果答应了白河愁(ジュウ)的停战要求"申し出を受ける"的话也就罢了，得到该得到的熟练度，还能在到达了白河愁指示的地点后立即过关；可要是没答应，而是选择了"申し出を受けない"的话，能够消灭所有敌机那还好(其实也不好，比答应时得到的熟练度要少)，万一没消灭，还是要被扣掉大量的熟练度，实在不合算。玩家要好好考虑其中的利弊。(要我说根本就别考虑了，直接答应了吧。)

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ゲア・ガトリング	ビショット	46	1	43600	2600	7	13000	オーラバリア	
2		ビアレス	B・W兵	43	8	5500	1800	2	2600	オーラバリア、分身	
3		ドラムロ	B・W兵	43	9	3500	1700	3	2000	オーラバリア、分身	
4	3	ウィル・ウィプス	ドレイク	47	1	45600	2700	8	14000	オーラバリア	
5	3	スプリガン	ショット	46	1	12600	2100	6	10000	オーラバリア	
6	3	ブブリィ	ミュージィ	47	1	10800	2200	6	9000	オーラバリア、分身	
7	3	ズワァース	黒骑士	48	1	7700	2250	3	3000	オーラバリア、分身	
8	3	ズワァース	B・W兵	43	5	7500	2100	3	3000	オーラバリア、分身	
9	3	レプラカーン	B・W兵	43	6	4500	1800	4	2400	オーラバリア、分身	
10	3	ライネック	B・W兵	43	5	6900	2000	4	2600	オーラバリア、分身	
11	3	アストラナガン	イングラム	49	1	40000	2500	10	7000	念动フィールド、分身、HP回复(大)、EN回复(大)	
12	3	ライネック	トッド	46	1	7100	2150	4	2600	オーラバリア、分身	

真实/超级系 第 55 话 女王リリーナ

●胜利条件▶エクセリラン防卫/敌全灭
●败北条件▶エクセリラン、グラン・ガラン击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶ジオンの幻像

●初期出击机体

エクセリラン(タシロ)、グラン・グラン・ガラン(シーラ)+选择任意 16 架机体

本关的目的是保护战舰。在故事开始的时候，如果选择"放"可以增加两点恋爱度。战斗初期，我方和战舰的距离十分遥远，因此选取一些移动力和攻击力都高的机体比较有利于任务的完成，例如ビルバイン和 Z 高达，还有龙虎王装备上 BOOSTER 也不错。第 3 回合，以实力强大的ヤザン为首的地方增援部队出现，要小心应付。另外提一句，熟练度能够达到 52 以上的话，就能达到サイバスタ－的绝招"ディスカッタ－乱舞之太刀"，所以之前的熟练度也要多多提高。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		オレアナ	オレアナ	47	1	52600	2900	8	13000		高性能照准器
2		ビッグガルーダ	ガルーダ	47	1	40600	2500	8	12000		
3		グレイドン	人工知能改	44	1	18000	1900	7	8000		
4		ダイモン	人工知能改	44	3	11200	2600	6	3000		
5		ダイモン	人工知能改	44	3	11200	2600	6	3000		
6		强力ナマズンゴ	人工知能改	43	3	12400	2200	6	3500		
7		ガルムス	人工知能改	43	3	6600	1700	4	1200	EN 回复(小)	
8		ボアザン冈盘	人工知能改	42	4	3100	1800	5	500		
9	3	アレキサンドリア	ガディ	47	1	26600	2400	6	11000		リペアキットS
10	3	ハンブラビ(MA)	ヤザン	49	1	6600	2350	5	1700		ブースター
11	3	ハンブラビ(MA)	ダンゲル	48	1	6400	2200	5	1700		
12	3	ハンブラビ(MA)	ラムサス	48	1	6400	2200	5	1700		
13	3	ガブズレイ	ティターンズ兵	45	4	6000	1900	6	1600		
14	3	バウンド・ドッグ	强化兵	45	4	7900	2000	7	3000		
15	3	ガンダム MK－Ⅱ	人工知能改	44	10	4700	1900	6	1200		

真实/超级系 第51话 ダカールの日

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/クワトロ击坠

●NEXT SCENARIO▶バイブレーション
●初期出击机体
ラー・カイラム(プライト)、フルアーマー百式改(クワトロ)、Zガンダム(カミーユ)＋选择任意14架机体

为了地球的和平，夏亚准备去议会厅进行演讲，这时，原本埋伏于此的众多敌人当然要阻止夏亚进入议会厅。在战斗前出现的选项中最好选择“シアとして応える”(对这个选择的选择还会影响到下一关所要进入的地图)。本关的任务就是为了护送夏亚去议会厅而展开战斗。敌军中有驾驶着サイコガンダム的フオウ，如果让カミ－ユ前去迎战并能打倒フオウ的サイコガンダム，则可以使其加入我方队伍。本关并不是很难，因为在第2回合，主角赶来成为我方增援，并且同恋人一起来到战场。

※3:熟练度未满26时为3,26以上时为4

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ガブズレイ(MA)	ジェリド	45	1	6400	2000	6	1600		ブースター
2		ガブズレイ(MA)	マウアー	44	1	6400	2000	6	1600		ブースター
3		ハイアラン	カクリコン	44	1	6700	2250	6	1600		
4		ハイアラン	ライラ	44	1	6700	2250	6	1600		
5		ガンダム MK－Ⅱ	人工知能改	40	6	4700	1900	6	1200		
6		ガンダム MK－Ⅱ	人工知能改	40	10	4900	2050	6	1200		
7		サイコガンダム	フォウ	40	1	26000	2500	6	10000	Iフィールド	
8		アウドムラ	ガディ	42	1	206000	2000	5	9000		リペアキットS
9		ハンブラビ(MA)	ヤザン	45	1	6200	2050	5	1700		プロペラントタンクS
10		ハンブラビ(MA)	ダンゲル	43	1	6000	1900	5	1700		
11		ハンブラビ(MA)	ラムサス	43	1	6000	1900	5	1700		
12		バウンド・ドッグ(MA)	ゲーツ	45	1	7900	2200	6	3000		
13		バウンド・ドッグ(MA)	ロザミア	44	1	7900	2200	6	3000		
14		ギャプラン(MA)	强化兵	40	※3	3800	1950	6	2000		
15		アッシマー(MA)	ティターンズ兵	40	※3	5500	2100	6	2500		

真实/超级系 第52话 バイブレーション

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶マクロス、ラー・カイラム击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶ソロモン攻略战0(A)、(B)
●初期出击机体
マクロス(グローバル)、ラー・カイラム(ブライト)、サザビー(クワトロ※1)、ZZガンダム(ジュドー)、キュベレイMK－Ⅱ(プル)＋选择任意14架机体

完成上一关后，夏亚在议会厅中进行了演讲，引起了很大的反响。不过，大家刚回到战舰中，就有大批敌人来袭，而其中更有让ブル－感到不同寻常气息的家伙，那就是敌军中有一个同ブル－具有相同气息的机师——ブル－的复制人。当然，不能忍受这种冒牌货的存在，真正的ブル－驾驶着キュベレイMK－Ⅱ前去迎战。本关的敌人数量非常非常多，但必须把敌人的总帅干掉才能过关，有一定的难度。另外，本关中可以获得不少道具，注意收集一下好东西吧。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		エンドラ	ジオン兵	41	2	15600	1900	5	8000		
2		クイン・マンサ	グレミー	45	1	20400	2400	7	11000	Iフィールド	サイコフレーム
3		キュベレイ MK－Ⅱ	プルツー	44	1	5600	1900	7	5600		

4		ヤクト・ドーガ	ギュネイ	45	1	6000	1900	7	3500		サイコフレーム
5		ヤクト・ドーガ	クェス	43	1	6000	1900	7	3500		
6		ドーベン・ウルフ	ラカン	46	1	7500	2500	8	4000		ハイブリッドアーマー
7		ギラ・ドーガ	レズン	45	1	5800	2150	6	3000		プロペラントタンクS
8		ザクⅢ	オウギュスト	45	1	6200	2250	6	3500		
9		バウ	アリアス	45	1	6000	2150	6	1200		
10		キュベレイ MK－Ⅱ	强化兵	40	4	5400	1800	7	5600		
11		ドライセン	ジオン兵	41	4	6000	2100	6	2500		
12		ギラ・ドーガ	ジオン兵	41	4	5400	2000	6	2800		
13		レウルーラ	ナナイ	43	1	39600	2500	6	12000		
14	3	ザンジバル	マ＝クベ	44	1	18800	1900	6	7000		高性能レーダー
15	3	ムサイ改	ジオン兵	41	2	15800	1700	6	6000		
16	3	リック・ドムⅡ	ガイア	46	1	4200	2300	5	1100		
17	3	リック・ドムⅡ	オルテガ	45	1	4200	2300	5	1100		
18	3	リック・ドムⅡ	マッシュ	45	1	4200	2300	5	1100		
19	3	R・ジャジャ	ジオン兵	41	5	5000	2000	5	1700		

真实/超级系 第53话 ソロモン攻略战－1

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶ラー・カイラム、アーガマ、リーンホース Jr. 击坠

●NEXT SCENARIO▶女たちの战场
●初期出击机体
ラー・カイラム(ブライト)、アーガマ(ヘンケン)、リーンホース Jr.(ゴメス)、ガンブラスター(ジュンコ)、ガンブラスター(マヘリア)、ガンブラスター(コニー)、ガンブラスター(ユカ)、ガンブラスター(フラニー)、ガンブラスター(ミリエラ)＋选择任意9架机体

在开始时选择“マクロス阳动作战を彩用する”的话便进入本关。本话便是高达故事中最著名的“所罗门之战”，战斗中会有很多自卫军的机体登场。本关开始时玩家可分为两队从上下两个方向来进攻右上方的自卫军。因本战以高达的机体为主，而且某些敌人的HP都十分高，所以应尽量以地图炮来消灭大部分喽罗，再加精神来攻击敌方大将。当画面中全部敌人被消灭后，还会在中央出现四架 THE・O 及魔蟹。

※:ビグ・ザム登场前敌 20 机以下

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グワジン	ドズル	48	1	46600	2800	7	10000		
2		ザンジバル	コンスコン	45	1	18800	1900	6	7000		リペアキットS
3		ムサイ改	ジオン兵	43	3	16000	1800	6	6000		
4		ドライセン	ガイア	47	1	6400	2400	6	2500		リペアキット
5		ドライセン	オルテガ	46	1	6400	2400	6	2500		リペアキット
6		ドライセン	マッシュ	46	1	6400	2400	6	2500		リペアキット
7		ヴァル・ヴァロ	トクワン	46	1	9400	2300	6	3500		
8		ヴァル・ヴァロ	ジオン兵	43	2	9000	2100	6	3500		
9		グルググ	ジオン兵	42	5	3500	2100	5	1200		
10		ザク改	ジオン兵	41	5	3400	2000	6	1000		
11		リック・ドムⅡ	ジオン兵	42	12	4000	2150	5	1100		
12	※	ズサ	ジオン兵	42	5	4000	1700	5	1200		
13	※	ザクⅡ	ジオン兵	43	5	6000	2100	6	3500		
14	※	ハンマ・ハンマ	ジオン兵	42	5	5500	2100	6	1800		
15	グワジン击破后	ビグ・ザム	ドズル	48	1	40400	2300	7	12000	Iフィールド	リペアキット开发装置
16	グワジン击破后	α・アジール	强化兵	45	4	22000	2000	7	11000	Iフィールド	

真实/超级系 第102-B话 ソロモン攻略战－2

●胜利条件▶12回合以内マクロス到达ソロモン/敌全灭
●败北条件▶12回合以内マクロス不能到达ソロモン/マクロス击坠

●NEXT SCENARIO▶女たちの战场
●初期出击机体
マクロス强攻型(グローバル)、选择任意16架机体
※1 敌初期配置①ドズル/グワジングワジン击坠后⑮ドズル/ビグ・ザム

如果在开始时选择“マクロス强行突破作战を采用する”的话便进入本关，如果玩家想获得熟练度的话就必须进入本关才可以获得。本关的敌人和“ソロモン攻略战－1”中大致相同，敌人数量略有增加，难度相对较高，但是为了获得熟练度也是没有办法的。



※:ビグ・ザム登场前敌 20 机以下

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グワジン	ドズル	48	1	46600	2800	7	10000		
2		ザンシバル	コンスコン	42	1	19000	2000	6	7000		
3		ムサイ改	ジオン兵	42	2	45600	1600	6	6000		
4		ドライセン	ガイア	48	1	6400	2400	6	2500		
5		ドライセン	オルテガ	47	1	6400	2400	6	2500		リペアキット
6		ドライセン	マッシュ	47	1	6400	2400	6	2500		リペアキット
7		ヴァル・ヴァロ	トクワン	46	1	9400	2300	6	3500		リペアキット
8		ヴァル・ヴァロ	ジオン兵	43	3	9000	2100	6	3500		
9		リック・ドムⅡ	ジオン兵	42	12	4000	2150	5	1100		
10		ザンシバル	ハモン	44	1	18800	1900	6	7000		
11		ドーベン・ウルフ	ラル	49	1	7500	2500	8	4000		リペアキットS
12		ザクⅡ	クランプ	46	1	6200	2250	6	3500		
13		ザクⅡ	コズン	46	1	6200	2250	6	3500		
14		ザクⅡ	アコース	46	1	6200	2250	6	3500		
15		ドライセン	ジオン兵	42	4	6000	2100	6	2500		
16		ザンシバル	ジオン兵	43	2	19000	2000	6	7000		
17	※	ザクⅡ	ジオン兵	43	5	6000	2100	6	3500		
18	※	ハンマ・ハンマ	ジオン兵	42	5	5500	2100	6	1800		
19	※	ドライセン	ジオン兵	42	5	6000	2100	6	2500		
20	グワジン击破后	ビグ・ザム	ドズル	48	1	40400	2300	7	12000	Iフィールド	リペアキット开发装置
21	グワジン击破后	α・アジール	强化兵	45	4	22000	2000	7	11000	Iフィールド	

真实/超级系 第54话 女たちの战场

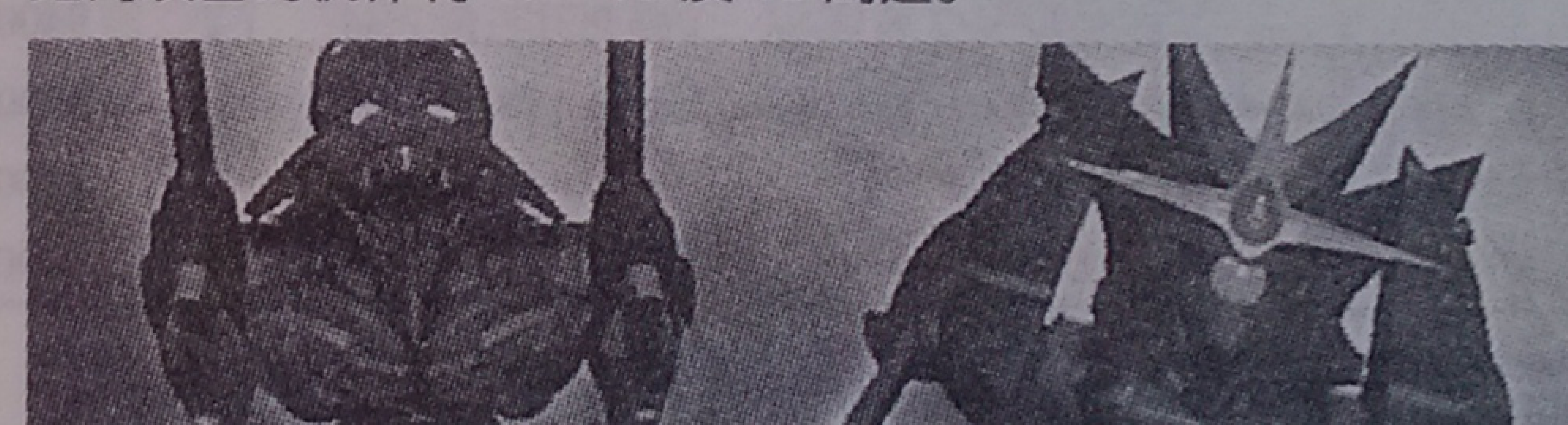
●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶味方全灭/母舰击坠

●NEXT SCENARIO▶驱け抜ける岚(A)、(B)

●初期出击机体

母舰选择×1、V2アサルトバスターガンダム(ウッソ)、ガンダム试作3号机(コウ)、R－1(リュウセイ)、龙虎王 or ヒュッケバインMK－Ⅱ(主人公)、グルンガスト贰式(恋人※)+选择任意12架机体※リアル系主人公のみ

本战中全部的敌人都是女性，当中包括哈曼及莉比。由于莉比会在受到一半以上伤害的时候撤退，所以应以一击将其击倒。若想拯救莉比，则应该以R－1来击倒她。对于其他敌人，只需用地图炮狂轰即可，伴以高达系的机体在后方使用远距离攻击。可发动超远距离攻击的机体有GP－03及V2高达。



NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		パラス・アテネ	レコア	46	1	15600	2300	8	3000		
2		メッサーラ	サラ	46	1	5200	1900	6	4000		
3		ガーベラ・テトラ	シーマ	47	1	7700	2300	5	2400		リペアキットS
4		ザンジバル	ジオン兵	43	1	18400	1700	6	7000		
5		ゾロアット	ザンスカール兵	42	6	3400	1700	5	2000		
6		ゲルググ・M	ジオン兵	43	9	4400	2100	5	1200		
7	3	ザンネック	ファラ	47	1	25400	2400	10	13000	Iフィールド	サイコフレーム
8	3	ドッゴーラ	ルペ	45	1	22400	1800	6	12000	HP回复(大)	
9	3	ドッゴーラ	ブロッホ	45	1	22400	1800	6	12000	HP回复(大)	
10	3	トーラス(MD)	人工知能改	43	8	7000	2200	4	1800		
11	4	ジュデッカ	レビ	47	1	58400	2900	9	12000	念动フィルド、HP回复(大)、EN回复(大)	メガブースター
12	4	ゲドラフ	カデジナ	47	1	6200	2150	4	3000		アポジモーター
13	4	コンティオ	ザンスカール兵	43	4	5500	1900	5	3000		
14	4	ハバクク	帝国监察军兵	44	4	10900	2300	9	1300		

真实/超级系 第55话 驱け抜ける岚－1

●胜利条件▶10回合以内我方机体到达ソーラ・レイ
●败北条件▶10回合以内我方机体不能到达ソーラ・レイ/母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶ジオンの幻像

●初期出击机体

在54话中选择了“ジュピトリアン部队を追击する”便会进入本关。这一关的敌人数量颇多，但好在本关的作战目的不是把敌人全灭，而是以最短的时间把任何的机体移动至中央的人造卫星之中。所以玩家大可以把最强最快的机体放在第一线，其他机体做掩护，在第三回合之时，我方还会有四架机体的援军，这样便可轻松过关了。

マクロス强攻型(グローバル)、サザビー(クワトロ)、ガンダム试作3号机(コウ)+选择6机体

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ノイエ・ジール	ガトー	48	1	19600	2500	7	5000	Iフィールド	对ビームコーティング
2		ヴァル・ヴァロ	ケリィ	47	1	9600	2400	6	3500		
3		ザンジバル	ジオン兵	45	2	18600	1800	6	7000		
4		ムサイ改	ジオン兵	44	3	15600	1600	6	6000		
5		ドライセン	ジオン兵	44	4	6000	2100	6	2500		
6		ザクⅢ	ジオン兵	44	4	6000	2100	6	3500		
7		ヴァル・ヴァロ	强化兵	44	4	9400	2300	6	3500		
8		ケンプファー	ジオン兵	43	5	4400	1800	5	1100		
9		ザク改	ジオン兵	43	10	3800	2300	5	1000		
10		ゲルググ・J	ジオン兵	43	8	3800	2150	6	1000		

真实/超级系 第104-B话 驱け抜ける岚-2

●胜利条件▶10回合以内我方机体到达ソーラ・レイ
●败北条件▶10回合以内我方机体不能到达ソーラ・レイ/母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶ジオンの幻像

●初期出击机体

ラー・カイラム(ブライト)、サザビー(クワトロ)、ガンダム试作3号机(コウ)+选择任意6架机体

在54话中选择"ア・バオア・クーへ向かう"便会进入本关，本关的胜利条件和失败条件还有敌人的数量和种类都和"驱け抜ける岚-1"一模一样。



NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ノイエ・ジール	ガトー	48	1	19600	2500	7	5000	Iフィールド	对ビームコーティング
2		ヴァル・ヴァロ	ケリィ	47	1	9600	2400	6	3500		
3		ザンジバル	ジオン兵	45	1	18600	1800	6	7000		
4		ムサイ改	ジオン兵	44	2	15600	1600	6	6000		
5		ヴァル・ヴァロ	强化兵	44	2	9400	2300	6	3500		
6		ザク改	ジオン兵	43	10	3800	2300	6	1000		
7		ゲルググ・J	ジオン兵	44	10	3800	2150	6	1000		
8		ケンプファー	ジオン兵	44	5	4600	1950	5	1100		

真实/超级系 第51话 あしゅら男爵、散る

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶甲壳击坠

●NEXT SCENARIO▶魔神皇帝

●初期出击机体

マジンガーZ(甲壳)

这是比较长的一关，敌人的援军会多次出现，而且最初的敌人都是在水里的，因此选择武器的时候要注意海中的适应性，如果是C就最好不要使用了。直接攻击武器有比较好的海中作战效果，特别是和男爵等首脑作战时，最好由盖塔3号和雷登负责。第五回合之后，我方会有援军出现。如果满足了之前取得EVA3号机的条件，此时它便可以出动了，另外本关中还可让EVA2号机出场，会触发明日香的特殊事件。

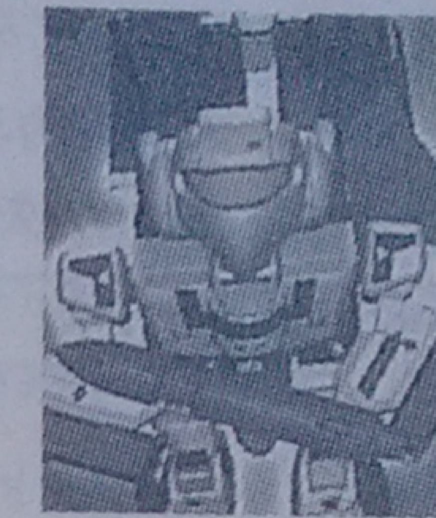
※3:熟练未满25时为4,25以上为2

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ブード	あしゅら男爵	42	1	10800	2300	5	8000		超合金Z
2		ジェノサイダ-F9	人工知能改	39	5	10600	1800	7	4000		
3	2	グロッサム×2	人工知能改	39	4	4800	1700	6	1600		
4	2	ドラゴノザウルス	人工知能改	41	1	28600	1800	7	8000	HP回复(大)、EN回复(大)	
5	3	ガラダK7	人工知能改	39	2	3400	1600	5	1200		
6	3	ダブラスM2	人工知能改	39	2	3600	1650	5	1200		
7	3	トロスD7	人工知能改	39	2	4500	1400	5	1300		
8	3	ジェノバM9	人工知能改	39	3	5800	1800	9	2500		
9	3	アブドラU6	人工知能改	39	3	5800	1700	5	1100		
10	4	グシオスβⅢ	人工知能改	40	※3	6300	1700	5	1500		
11	4	ズガール	人工知能改	40	1	7600	1700	5	4000		
12	4	アルソス	人工知能改	40	1	7400	1600	5	4000		
13	4	オベリウス	人工知能改	40	1	6600	1600	6	3500		
14	5	ピクドロン	人工知能改	42	1	45400	2500	8	12000	HP回复(大)、EN回复(大)	

真实/超级系 第 52 话 魔神皇帝

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶甲壳击坠

●NEXT SCENARIO▶地球を賭けた一骑打ち
●初期出击机体
マジンガーZ(甲壳)



本关，魔神皇帝便会登场，本话完结时，玩家便可选择是要用皇帝还是以往的机体。本关中的敌人会以 9 架 BF 团制造的量产型铁甲万能侠出战，因为它们的 HP 很多，所以尽管有魔神皇帝出战，也还是在基地上作战比较好。此外，会有很多敌人的援军出现。

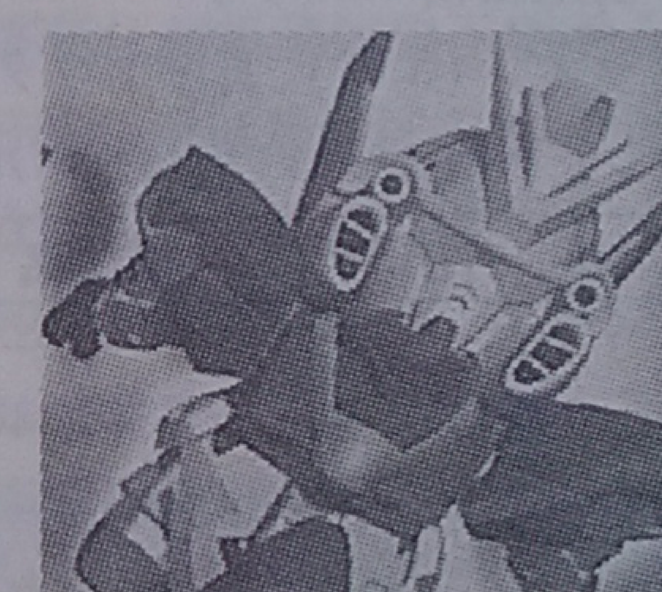
※1：熟练度未满 25 时为 1，25 以上为 2

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		量产型グレートマジンガー	人工知能改	41	9	15000	2200	4	3800		
2		ミケロス	ゴーゴン大公	43	1	19200	2250	6	9000	EN 回复(大)、マジンパワー	
3		グール	ブロッケン伯爵	43	1	9800	2400	5	8000		ハイブリッドアーマー
4	3	グール	Dr. ヘル	44	1	9800	2400	5	8000		リペアキットS
5	3	ダイ	人工知能改	41	※1	13200	2150	8	8000		超合金ニューZ
6	3	サキ	人工知能改	40	2	4900	2000	4	1300		
7	3	ゼンⅡ	人工知能改	40	2	5400	2100	5	1200		
8	3	ズー	人工知能改	40	2	6400	2000	4	1300		
9	3	ハリビューン V6	人工知能改	42	1	29200	2100	5	5600		
10	3	ジェットファイヤーP1	人工知能改	42	1	27200	2200	7	5500		
11	3	トロス D7	人工知能改	40	2	4900	1700	5	1300		
12	3	ジェノバ M9	人工知能改	40	2	6200	2100	9	2500		

真实/超级系 第 107 话 地球を賭けた一骑打ち

●胜利条件▶我方机体全机生部生存
●败北条件▶任意我方机体被击坠

●NEXT SCENARIO▶思い出を未来へ
●初期出击机体
ジェットパイルダーor カイザーパイルダー（甲壳）、ブレーンコンドル（铁也）、クイーンスター（ジュン）、真・イーグル号（龙马）、真・ベアー号(弁庆)、ボルト・クルーザー(健一)、ボルト・パンザー(大次郎)、ボルト・フリゲート(日吉)、バトルジェット(豹马)、バトルクラッシャー(十三)、ブルーガー(神宫寺)



本关中敌军的大将会向健一提出一对一的决斗，而我方其他合体机器人的部分机体没有登场，故都会以分体的状态出现。除健一外其余的机体应该全速向左边移动，因为我方的援军会出现在地图的左侧。健一击败敌将之后，对方想逃回舰内，却被背叛反而受到重创。我方援军出现后应尽快使能够合体的合体。

※1：ハイネル击坠后或第 3 回合
※2：敌全灭后选择“ハイネル达と战う”

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		スカールーク	ド＝ズール	44	1	25600	2400	7	10000	EN 回复(小)	対ビームコーティング
2		ボアザン冈盘	ハイネル	45	1	2100	1200	5	500		メガブースター
3		ボアザン冈盘	帝国监察军兵	39	14	1700	1000	5	500		
4	※1	ドクガガ	人工知能改	41	2	6900	1800	4	1400		
5	※1	バイサンガ	人工知能改	41	6	7400	1900	5	1500		
6	※1	强力ナマズンゴ	人工知能改	42	3	12400	2200	6	3500		
7	※1	サイモン	人工知能改	43	1	11200	2600	6	3000		
8	※1	ダイモン	人工知能改	43	1	11200	2600	6	3000		
9	4	ビッグガルーダ	ガルーダ	45	1	40600	2500	8	12000		サイコフレーム
10	※2	ダイモン	人工知能改	43	1	11400	2700	6	3000		
11	※2	ザイモン	人工知能改	43	1	11400	2700	6	3000		
12	※2	ドクガガ	人工知能改	43	1	7100	1900	4	1400		
13	※2	バイザンガ	人工知能改	43	1	7600	2000	5	1500		
14	※2	强力ナマズンゴ	人工知能改	43	1	12600	2300	6	3500		

真实/超级系 第 54 话 思い出を未来へ

●胜利条件▶敌の全灭
●败北条件▶味方の全灭

●NEXT SCENARIO▶父の胸の中で泣け!
●初期出击机体

在这话之前玩家若选择“大切な仲间”，恋爱度便会增加 1，相反若选择“放っておくわけ”恋爱度便会增加 2。本关难度并不高，应先将左上方的两架机体合体为 GUNBASTER，然后全军向南进发。作战时应多使用真盖塔 3 号、雷登和 GUNBASTER，当击倒了敌人下方的首脑后，宇宙怪兽基路基路加便会出现。由于它会爆炸，故该在三回合之内将它打倒，随后它会变为巨型基路基路加。由于

バスターマシン2号(カズミ)、バスターマシン1号(ノリコ)、コン・バトラーV(豹马)、ボルテス V(健一)、ジャイアント・ロボ(大作)、真・ゲッター1(龙马)、ライディーン(光)

主角的生存意志激发了他体内的潜能,使出了"奇迹"的精神,只需用一招半式便可轻松将基路基路加击倒。

※:ギルギルガン击坠后

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ミケロス	ゴーゴン大公	45	1	19000	2100	6	9000		超合金Z
2		ドラゴノザウルス	人工知能改	44	1	28600	1800	7	8000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
3		ダンテ	ダンテ	45	1	8600	1900	6	6000	分身	
4		オベリウス	人工知能改	43	1	6400	1500	6	3500		
5		ズガール	人工知能改	43	1	7400	1600	5	4000		
6		アルソス	人工知能改	43	1	7200	1500	5	4000		
7		ジャラガ	人工知能改	43	1	6000	1500	5	3000		
8		量产型グレートマジンガー	人工知能改	43	4	15400	2400	4	3800	EN 回复(大)、マジンパワー	
9	敌全灭后	ギルギルガン	人工知能改	45	1	40400	2000	7	10000	HP 回复(大)、EN 回复(小)	
10	※	メカギルギルガン	人工知能改	45	1	48400	2400	8	12000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	超合金ニューZ

真实/超级系 第 55 话 父の胸の中で泣け!

● 胜利条件 ▶ 敌全灭/刚健太郎救出
● 败北条件 ▶ 母舰击坠/味方全灭

● NEXT SCENARIO ▶ ジオンの幻像

● 初期出击ユニット

ゴラオン(エレ)、真・ゲッター1(龙马)、ガンバスター(ノリコ)、コン・バトラーV(豹马)、ボルテス V(健一) + 选择任意 12 架机体

本关的开始,GUNBASTER 会向真盖塔学习斧头的用法,从而多出一种新武器。这关的敌人很多,过关需很多时间。注意不可把ハイネル击败,因为健一的父亲在他的舰内。但是只要由健一出手攻击他一下便会有特殊事件发生,而健一的父亲便会被放走,同时其他敌军也会一次性全部撤退,所以要想升级或多捞些钱的话,就最好不要随意招惹他。如果在满足了ハイネル加入的条件之后,便可使健一在救出父亲后与他相认,更可让其父加入。本关后便会与其他队伍合流,实力当可大增。

※1:熟练度未满 30 为 6,30 以上为 8 ※2:熟练度未满 30 为 4,30 以上为 6 ※3:熟练度未满 30 为 10,30 以上为 9

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		スカールーク	ハイネル	47	1	25600	2400	7	10000	EN 回复(小)	
2		スカールーク	ジャンギャル	46	1	25600	2400	7	10000	EN 回复(小)	アポジモーター
3		スカールーク	帝国监察军兵	45	1	25400	2300	7	10000	EN 回复(小)	
4		ドクガガ	人工知能改	43	※1	7100	1900	4	1400		
5		バイサンガ	人工知能改	43	※1	7600	2000	5	1500		
6		强力ナマズンゴ	人工知能改	44	※2	12400	2200	6	3500		
7		ボアザン冈盘	人工知能改	43	※3	2700	1500	5	500		

真实/超级系 第 56 话 ジオンの幻像

● 胜利条件 ▶ 敌全灭/4 回合以内我方机体到达ソーラ・レイ炮
● 败北条件 ▶ マクロス和グラン・ガラン被击坠/我方全灭

● NEXT SCENARIO ▶ 天使の轮の上で

● 初期出击ユニット

マクロス要塞型(グローバル) + 选择 6 ユニット、グラン・ガラン(シーラ) + 选择任意 6 架机体

本话是"一年战争"的最终关,玩家要与沙比家族来一个了结。此关的主要任务就是要在四回合内到达地图右侧的太阳炮(ソーラ・レイ)处,因此玩家最好派出一部分移动力较高的机体做先锋队。第四回合时,太阳炮附近会出现一只吸引能源的怪兽ピクドラオン。在敌人数目少于 10 架时,自卫军总帅基伦便会驾驶战舰"多罗斯"出场,在他的机体当中,以"α・アジール"的战斗力最高。第五回合,女野心家基茜莉娅(キシリヤ)会出场向我军提出停战要求,玩家只要选择"停战协定を受け入れる"便可立即过关。

※1:コロニー到达后或 5 回合 ※2:ピクドロン登场后,敌 10 架以下 ※3:敌增援后一回合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		エンドラ	ネオ・ジオン兵	46	4	16000	2100	5	8000		
2		ドーベン・ウルフ	ラカン	51	1	7900	2800	8	4000		
3		ドーベン・ウルフ	ネオ・ジオン兵	47	3	7300	2400	8	4000		ハイブリッドアーマー
4		バウ	アリアス	50	1	6200	2300	6	1200		
5		バウ	ネオ・ジオン兵	46	3	5800	2000	6	1200		
6		クイン・マンサ	グレミー	50	1	20600	2500	7	11000		
7		サイコガンダム MK-II	プルツー	47	1	36000	2900	8	12000	Iフィールド	サイコフレーム
8		α・アジール	シャリア	50	1	23000	2500	7	11000	Iフィールド	
9		ゲーマルク	强化兵	47	2	13000	2700	7	8000	Iフィールド	バイオセンサー
10		ヤクト・ドーガ	ギュネイ	50	1	6200	2000	7	3500		
11		キュベレイ MK-II	强化兵	46	3	5400	1800	7	5600		プロペラン
12	3	グール	Dr. ヘル	50	1	9600	2250	5	8000		トタンク
13	3	グール	ブロッケン伯爵	49	1	9600	2250	5	8000		超合金ニューZ

14	3	ハリビューン V6	人工知能改	48	1	29400	2200	5	5600		超合金Z
15	3	ジェットファイヤーP1	人工知能改	48	1	27400	2300	7	5500		
16	3	量产型グレートマジンガー	人工知能改	46	3	15000	2200	4	3800	EN回复(大)、マジンパワー	
17	3	量产型グレートマジンガー	人工知能改	46	3	14000	2000	6	3800	HP回复(大)、EN回复(大)	
18	※1	ピクドロン	人工知能改	48	1	45600	2600	8	12000	HP回复(大)、EN回复(大)	
19	※2	ドロス	ギレン	50	1	52600	2900	8	12000		
20	※2	ザンジバル	ジオン兵	46	2	18400	1900	6	7000		メガブースター
21	※2	α・アジール	强化兵	47	2	22400	2200	7	11000		
22	※2	ヤクト・ドーガ	レズン	50	1	6000	2300	6	3000		
23	※2	ヤクト・ドーガ	ネオ・ジオン兵	46	3	5400	2000	6	2800		リペアキット
24	※2	ザクⅢ	ネオ・ジオン兵	46	3	6000	2100	6	3500		
25	※2	ハンマ・ハンマ	ネオ・ジオン兵	46	3	5500	2100	6	1800		
26	※3	グワジン	キシリア	50	1	47000	3000	7	10000		
27	※3	ザンジバル	マ=クベ	48	1	19000	2000	6	7000		サイコフレーム
28	※3	ゲーマルク	强化兵	47	2	13000	2700	7	8000		
29	※3	R・ジャジャ	ジオン兵	46	3	5000	2000	5	1700		
30	※3	ドライセン	ジオン兵	46	3	6000	2100	6	2500		

超级/真实 第57话 天使の轮の上で

●胜利条件▶リュウセイ达限界前味方中枢到达
●败北条件▶リュウセイ、ウッソ、ヒイロ击坠

●NEXT SCENARIO▶神の国への诱惑(“アクシズに向かう”を选择した场合)、胜者と败者に祝福を(“エンジエル・ハイロゥを追う”を选择した场合)

●初期出击机体

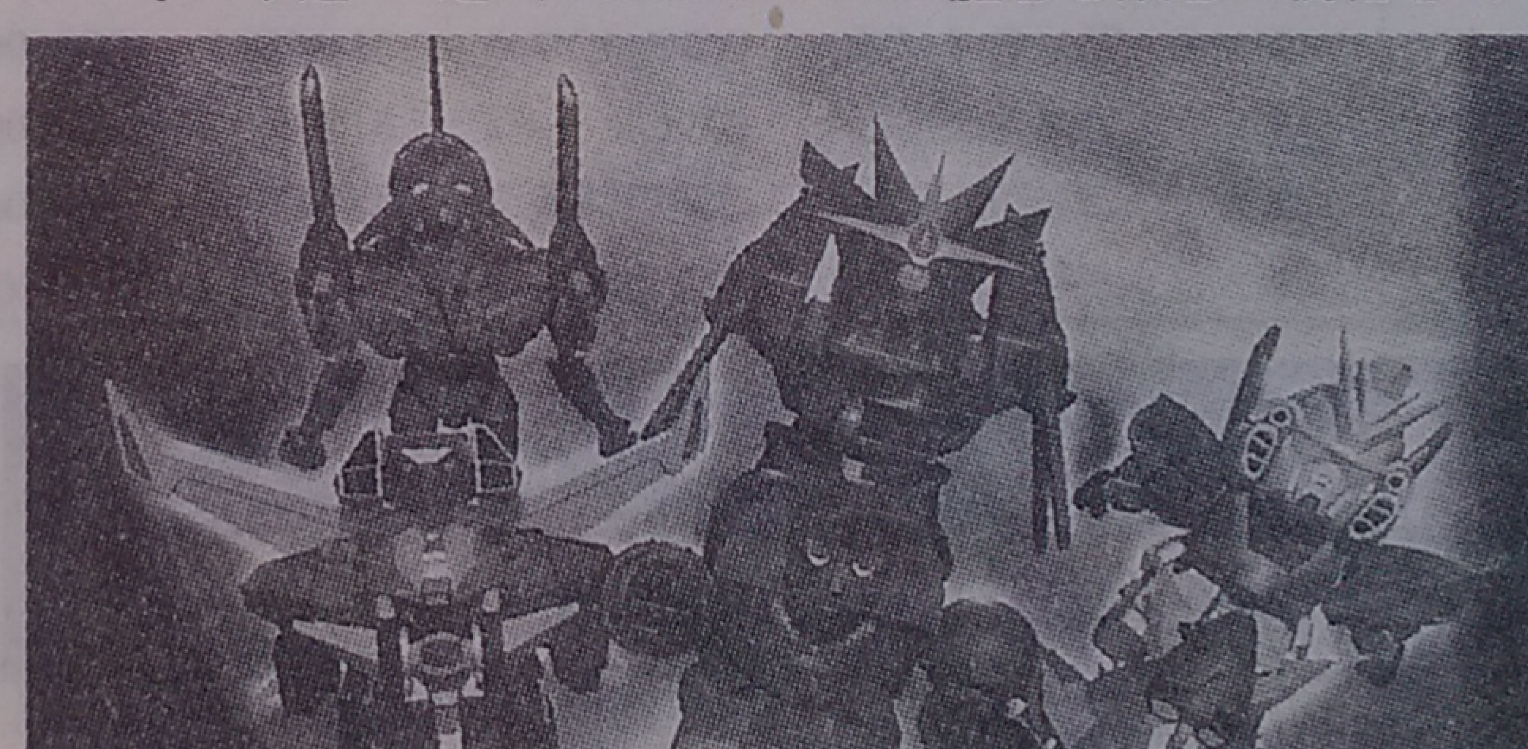
“作战を引き受ける”选择场合

ゴラオン(エレ)、グランゾン(シュウ)、SRX(リュウセイ)、ライディーン(光)、龙虎王 or ヒュッケバイン MK－Ⅲ(主人公)、グルンガスト贰式(恋人※)、V2ガンダム(ウッソ)、ウイングガンダムゼロカスタム(ヒイロ)、YF－19F(イサム)、YF－21F(ガルド)＋选择6ユニット(5ユニット※)

“作战を引き受けない”选择场合

V2ガンダム(ウッソ)、ウイングガンダムゼロカスタム(ヒイロ)

作战开始前，玩家如果选择“作战を受け入れる”可增加1点恋爱值。战斗开始后，我方的军队都不能移动，一直到第三回合为止，同时白河愁也会离队。本关最强的敌人是驾驶“ジュピトリッス”希洛克(シロッコ)，基本上我军的任何机师如果不使用“必中”的话，根本无法打中希洛克，最好的办法就是以超级系的机体对他做密集进攻。过关时会有两条分支可以选择：1.“アクシズへ向から”→进入SCENARIO 58A“神の国への诱惑”2.“エンジエルハイロウ追”→进入SCENARIO 58B“胜者と败者に祝福を”。



※3:“作战を引き受ける”选择场合为1,“作战を引き受けない”选择场合为3 ※4:“作战を引き受ける”选择场合敌增援后,敌20机以下;“作战を引き受けない”选择场合,敌行动3回合后敌20机以下

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アドラステア	タシロ	51	1	31200	2450	7	12000		Iフィールド发生装置
2		アドラステア	クロノクル	51	1	31200	2450	7	12000		アポジモーター
3		アドラステア	イク	50	1	31200	2450	7	12000		プロペラントタンクS
4		ザンネック	ファラ	51	1	25800	2600	10	13000	Iフィールド	高性能照准机
5		ザンネック	ファラ	51	1	25600	2500	10	13000	Iフィールド	高性能照准机
6		ゴトラタン	カテジナ	51	1	18000	2700	9	9000		アポジモーター
7		ゴトラタン	カテジナ	51	1	17800	2600	9	9000		アポジモーター
8		ドッゴーラ	ルペ	50	1	22600	1900	6	12000	HP回复(大)	
9		ドッゴーラ	ブロッホ	50	1	22600	1900	6	12000	HP回复(大)	
10		ドッゴーラ	ゴッドワルド	50	1	22600	1900	6	12000	HP回复(大)	
11		メリクリウス	人工知能改	47	3	14800	2600	4	5900	Iフィールド	
12		メリクリウス	人工知能改	47	3	14600	2500	4	5900	Iフィールド	
13		ヴァイスイト	人工知能改	47	3	12800	2200	8	5800		
14		ヴァイスイト	人工知能改	47	3	12600	2100	8	5800		
15		トーテス(MD)・飞行形态	人工知能改	46	4	6800	2000	4	1800		
16		ジュピトリス	シロッコ	52	1	55400	2600	7	15000		ミノフスキードラセブ
17		ドゴス・ギア	ガディ	49	1	51000	2700	7	13000		

18		パラス・アテネ	レコア	49	1	16000	2500	8	3000
19		メッサーラ	サラ	49	1	5800	2350	6	4000
20		ハンブラビ	ヤザン	51	1	6600	2450	6	1700
21		ハンブラビ	ラムコス	49	1	6600	2450	6	1700
22		ハンブラビ	ダンゲル	49	1	6600	2450	6	1700
23		ガーベラ・テトラ	シーマ	50	1	8300	2700	5	2400
24	※3	アドラステア	ピピニーデン	50	1	31000	2300	7	12000
25	※3	アドラステア	强化兵	47	4	30800	2200	7	12000
26	※4	ゲドラフ	ゴズ	50	1	6000	2000	4	3000
27	※4	ゲドラフ	强化兵	47	8	5800	1900	4	3000
28	※4	ゲドラフ	强化兵	47	10	5600	1800	4	3000

超级/真实 第58话 神の国への诱惑

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶味方击坠

●NEXT SCENARIO▶クロス・ターゲット

●初期出击机体

イーグルファイターN(忍)、ランドクーガーN(沙罗)、サイバスター(マサキ)、ヴァルシカーネR(リューネ)、R-1(リュウセイ)、R-3パワード(アヤ)、龙王机 or ヒュッケバイン MK-Ⅱ(主人公)、虎王机 or グルンガスト贰式(恋人)

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		エゼキエル	人工知能	48	1	18600	2400	8	3200	G・ウォール	
2	1	メギロート	人工知能	48	12	2900	1200	5	1200	HP回复(小)	
3	1	ハバクク	人工知能	48	4	10100	1900	9	1300		
4	2	アンティノラ	シャピロ	51	1	38600	2800	9	8000	G・テリトリー、HP回复(大)、EN回复(大)	
5	2	アンティノラ	ヴィレッタ	51	1	38600	2800	9	8000	G・テリトリー、HP回复(大)、EN回复(大)	
6	2	エゼキエル	亲卫队兵	48	4	18000	2100	8	3200	G・ウォール	
7	2	ゼカリア	亲卫队兵	48	4	5000	1600	6	1400		

本关十分之短，主要是为了交待剧情。开始时，沙比朗会向我方说话，大家知道他的目标是沙罗，但却不知道他会采取什么行动。

第二回合开始，我方的沙罗便会先行撤退，而到了第三回合敌军移动的时候，R3、主角的恋人和龙儿会被掳去，敌军也会随后撤退。

若你实力足够的话，应一开始全力进攻，以取得更多的经验值和钱。

超级/真实 第59话 クロス・ターゲット

●胜利条件▶アンティノラ乘アヤ・リューネ・沙罗・恋人说得
●败北条件▶味方击坠/アヤ・リューネ・沙罗・恋人击坠

●NEXT SCENARIO▶战士、再び…

●初期出击机体

"忍达を止ある"选择场合

イーグルファイターN(忍)、ビッグモスN(亮)、ランドクーガーN(雅人)、ガンバスター(ノリコ)、サイバスター(マサキ)、R-1(リュセイ)、R-2パワード(ライ)

"忍达を止あたい"选择场合

イーグルファイターN(忍)、ビッグモスN(亮)、ランドクーガーN(雅人)、ガンバスター(ノリコ)、サイバスター(マサキ)、R-1(リュセイ)、R-2パワード(ライ)、龙王机 or ヒュッケバイン MK-Ⅲ(主人公)

由于夏亚不主张营救沙罗等人，忍便决定亲自出去救人。本关我方的机体数非常少而敌方却人多势众，虽然敌方机体实力并不强大，但是像忍一类的小型机体是不可以急进的，否则一被击破便会 GAME OVER。

在地图下方有四架装有不同俘虏的战机，不可随意击坠，只要将其周围的护卫机打倒即可。主角、正树、忍、流星四人分别可说得一个机体，完成后，敌我双方均会有增援出现。

※3："忍达を止ある"选择场合，说得三人后；"忍达を止あたい"选择场合说得四人后 ※4："忍达を止ある"选择场合为5；"忍达を止あたい"选择场合为6 ※5 三人说得后（忍达を止ある"选择场合）

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アンティノラ	人工知能	48	4	38000	2500	9	8000	G・テリトリー、HP回复(大)、EN回复(大)	
2		メギロート	人工知能	48	10	2900	1200	5	1200	HP回复(小)	
3		ハバクク	人工知能	48	16	10100	1900	9	1300		
4	※3	アンティノラ	ユーゼス	52	1	38600	2800	9	8000	G・テリトリー、HP回复(大)、EN回复(大)	
5	※3	ジュデッカ	レビ	50	1	58400	2900	9	12000	念动フィールド、HP回复(大)、EN回复(大)	
6	※3	エゼキエル	亲卫队兵	49	※4	18000	2100	8	3200	G・ウォール	
7	※5	ハバクク	亲卫队兵	48	10	10100	1900	9	1300		
8	※5	ゼカリア	亲卫队兵	48	10	5000	1600	6	1400		

超级/真实 第 60 话 战士、再び…

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶ジュドー击坠

●NEXT SCENARIO▶运命の矢(A)、(B)
●初期出击机体
ZZ ガンダム or フルアーマーZZ ガンダム(ジュドー)
ガンダムデスサイズ(デュオ)+选择任意 8 机体

本关开始时，若玩家的熟练度超过了 42，那么便可拥有杰多的全副武装的 ZZ 高达，此时玩家可以待机至第三回合，等我方援军都出现后再集体向前进发。如果你想试一试全副武装的 ZZ 高达的威力和提升机师杰多等级的话，可从一开始就全速向前推进，只要仔细配合精神的使用，相信应该不会有什么问题。如果本关之前一直对哈曼(ハマーン)进行说得活动，则可在这里按照库瓦特罗、卡缪、裘特的顺序攻击她一回，最后再用裘特攻击一次，之后哈曼便会在第 66 话里出现援助我军。

※1 我方行动三回合后，敌 20 机以下

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		グワダン	ネオ・ジオン兵	52	1	41000	2300	6	12000		
2		α・アジール	イリア	54	1	22800	2400	7	11000	Iフィールド	バイオセンサー
3		エンドラ	ゴットン	52	1	16200	2250	5	8000		
4		ザクⅢ改	マシュマー	55	1	7400	2600	7	4000		リペアキット S
5		ドーベン・ウルフ	ネオ・ジオン兵	50	5	7500	2500	8	4000		
6		ザクⅢ	ネオ・ジオン兵	50	4	6200	2250	6	3500		
7		ガザ D	ネオ・ジオン兵	50	1	4400	2200	5	1200		
8		ガザ D	ネオ・ジオン兵	48	4	4400	2200	5	1200		
9		バウ	ネオ・ジオン兵	49	5	6000	2150	6	1200		
10		ドライセン	ネオ・ジオン兵	49	5	6200	2250	6	2500		
11	※1	ゲーマルク	キャラ	55	1	13200	2850	7	8000		プロペラントタンク S
12	※1	ゲーマルク	ニー	54	1	13200	2850	7	8000		
13	※1	ゲーマルク	ランス	54	1	13200	2850	7	8000		
14	※1	エンドラ	ネオ・ジオン兵	51	1	16000	2100	5	8000		
15	※1	α・アジール	强化兵	51	3	22000	2000	7	11000	Iフィールド	
16	※1	バウ	ネオ・ジオン兵	50	4	6000	2150	6	1200		
17	※1	ハンマ・ハンマ	ネオ・ジオン兵	49	4	5700	2250	6	1800		
18	グワダン击坠后	キュベレイ	ハマーン	53	1	16600	2200	8	1200	HP 回复(大)、EN 回复(大)	ハロ、资金 100000 ボーナス
19	グワダン击坠后	ゲーマルク	强化兵	53	2	13000	2700	7	8000		
20	グワダン击坠后	α・アジール	强化兵	52	2	22400	2200	7	11000	Iフィールド	

超级/真实 第 58 话 胜者と败者に祝福を

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶せあて、人间らしく
●初期出击机体
母舰×1、V2 ガンダム(ウッソ)、ウイングガンダムゼロカスタム(ヒイロ)+选择任意 6 机体

这关的基本上都是原创机体，而它们的实力也是异常地高，在战术方面最好采用先以地图炮削减对方的 HP，再由其他机体发动攻击，务求在最短的时间内全灭它们。注意，在本关中的快速赚钱秘技已不能再用。

当ミリアルド和トレーズ出现后，若以希罗打败ミリアルド的トールギスⅢ，在后期是有可能取得ミリアルド和トールギスⅢ的。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アドラステア	タシロ	52	1	30600	2100	7	12000		リペアキット S
2		ゴトラタン	カテジナ	54	1	18000	2700	9	9000		ハロ
3		リグ・コンティオ	クロノクル	54	1	19000	2300	8	8000		高性能レーダー
4		グドラフ	强化兵	49	3	6200	2150	4	3000		
5		コンティオ	强化兵	49	3	5700	2050	5	3000		
6		ドッゴーラ	强化兵	50	2	22600	1900	6	12000	HP 回复(大)	
7		メリクリウス	人工知能改	48	2	14800	2600	4	5900	Iフィールド	
8		ヴァイエイト	人工知能改	48	2	12800	2200	8	5800		
9	4	トールギスⅢ	ミリアルド	55	1	21000	2500	8	6000		リペアキット S
10	4	ガンダムエピオン	ドロシー	52	1	7000	2300	3	7500	ゼロシステム	バイオセンサー
11	4	メリクリウス	人工知能改	49	4	14800	2600	4	5900	Iフィールド	
12	4	ヴァイエイト	人工知能改	49	4	12800	2200	8	5800		
13	4	トールギスⅡ	トレーズ	55	1	20000	2500	7	5500		バイオセンサー

超级/真实 第 59 话 せあて、人间らしく

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶EVA 初号机击坠

●NEXT SCENARIO▶最后のシ者

●初期出击机体

“今すぐ出击する”选择场合、EVA 初号机(シンジ)、EVA 零号机・改(レイ)、EVA3 号机(トウジ)。EVA3 号机入手场合、“出击する机会をうかがう”选择场合、EVA 零号机・改(レイ)、ゴラオン(エレ)、龙虎王 or ヒュッケバイン MK-Ⅲ(主人公)、コン・バトラーV(豹马)、ボルテス V(健一)、真・ゲルター1(龙马)+选择任意 5 机体

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アンティノラ	ユーゼス	54	1	38600	2800	9	8000	G・テリトリー、HP 回复(大)、EN 回复(大)	

玩家在作战开始前，如果选择“今すぐ出击する”的话，便会进入 MAP A 的版面，而选择“出击する机会をうかがう”的话，便会进入 MAP B 的版面。

实际上本关的流程十分之短，敌人也就只有一个原创的アンティノラ机体，我方也只有真嗣的初号机和绫波丽的零号机。如果你没有在先前的 INTERMISSION 中将他们的武器改造四级以上的话，对方的アンティノラ就足够将我方全部打倒了。

还好アンティノラ不会主动攻击，到第三回合，アンティノラ想把零号机同化，却被绫波丽以自爆的方式拒绝了。

超级/真实 第 60 话 最后のシ者

●胜利条件▶渚倒
●败北条件▶味方击坠

●NEXT SCENARIO▶运命の矢(A)、(B)

●初期出击机体

マジンカイザー入手场合

EVA 初号机(シンジ)、龙虎王 or ヒュッケバイン MK-Ⅲ(主人公)、真・ゲッター1(龙马)、マジンカイジー(甲壳)

マジンカイザー入手场合

EVA 初号机(シンジ)、龙虎王 or ヒュッケバイン MK-Ⅲ(主人公)、真・ゲッター1(龙马)

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		渚カラル	カラル	53	1	30600	1800	1	10000	AT フィールド、HP 回复(大)	

本话的流程亦非常之短，我军登场的机体只有初号机、主角机、铁甲万能侠及真盖塔。

但是对方由渚薰(カヨル)驾驶的 EVA 二号机实力非常强大，至少要用四个人一起围攻才行。本关的要点是如何让主角击败渚薰以得到那宝贵的熟练度，最难之处在于，如果其他队员不使用强力武器，根本没可能打穿二号机的 AT-FIELD，但是如果使用过强的武器，又怕直接把他打死。如果龙马的技量值比渚薰高的话，就应该使用“手下留情(てかげん)”，以留下 10 点 HP 给主角赚熟练度。

超级/真实 第 61 话 运命の矢

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶爱・おぼえていますか(1)

●初期出击机体

マクロス要塞型(グローバル)、VF-1J スーパーバルキリーマックス用 F(マックス)、VF-1S ハーパービバルキリー辉用 F(辉)、VF-1A ハーパーバルキリー柿崎用 F(柿崎)、YF-19F(イサム)、YF-21F(ガルド)、选择任意 14 机体

在这一话中仍是以 MACROSS 小队为主角，因为地球上的敌人大部分都已经被消灭了，只剩下外星人及巨人星的敌人了。

驾驶 EVA 的绫波丽以及明日香在最终使徒之战中身受重伤而不能出战，此时，美路得拉军再次来袭，MACROSS 小队迅速做出反应，立即迎战。

战斗比想像的要困难，敌人的实力比较强，对付起来要小心。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		メルトランディ军中型炮舰	メルトラン兵	51	2	25400	1800	7	9000		
2		メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	52	2	35400	2000	7	11000		
3		クァドラン・ロー	ミリア	54	1	5600	1900	6	2000		
4		クァドラン・ロー	メルトラン兵	52	5	4400	1600	5	1800		
5		クァドラン・ロー	メルトラン兵	51	12	4400	1600	5	1800		
6	4	メルトランディ军中型炮舰	メルトラン兵	51	2	25400	1800	7	9000		
7	4	クァドラン・ロー	メルトラン兵	52	4	4400	1600	5	1800		
8	※1	メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	52	1	35400	2000	7	11000		
9	※1	クァドラン・ロー	メルトラン兵	52	2	4400	1600	5	1800		
10	※1	クァドラン・ロー	メルトラン兵	51	4	4400	1600	5	1800		
11	※2	メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	52	1	35400	2000	7	11000		
12	※2	クァドラン・ロー	メルトラン兵	52	2	4400	1600	5	1800		
13	※2	クァドラン・ロー	メルトラン兵	51	4	4400	1600	5	1800		

超级/真实 第61话 运命の矢

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶爱・おぼえていますか(1)

●初期出击机体

VF－1Jスーパーバルキリーマックス用F(マックス)、VF－1Sハーパービバルキリー辉用F(辉)、VF－1Aハーパーバルキリー柿崎用F(柿崎)、YF－19F(イサム)、YF－21F(ガルド)

由于本战之中敌人的数量非常多，且不时会有增援出现，所以并不容易对付。

数个回合过后，敌人的援军在听到明美的歌声后不知为何全都撤退了。另外，开始时玩家如果玩家选择“ロンド＝ベル先行させる”或“バルキリー小队を先行させる”的话便会进入两个不同的地图。用马克斯攻击米莉娅，使她HP低于50%，二人便会离开战场，气候其后只要敌全灭即可。

※1:我方行动5回合后敌20机以下 ※2:敌方增援后，敌15机以下

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		メルトランディ军中型炮舰	メルトラン兵	51	2	25400	1800	7	9000		
2		メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	52	2	35400	2000	7	11000		
3		クァドラン・ロー	ミリア	54	1	5600	1900	6	2000		
4		クァドラン・ロー	メルトラン兵	52	3	4400	1600	5	1800		
5		クァドラン・ロー	メルトラン兵	51	8	4400	1600	5	1800		
6	敌全灭后or4	メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	53	1	35400	2000	7	11000		
7	敌全灭后or4	メルトランディ军中型炮舰	メルトラン兵	51	1	35400	2000	7	11000		
8	敌全灭后or4	クァドラン・ロー	メルトラン兵	52	1	4400	1600	5	1800		
9	敌全灭后or4	クァドラン・ロー	メルトラン兵	51	2	4400	1600	5	1800		
10	敌全灭后or5	メルトランディ军中型炮舰	メルトラン兵	51	2	25400	1800	7	9000		
11	敌全灭后or5	メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	53	1	35400	2000	7	11000		
12	敌全灭后or5	クァドラン・ロー	メルトラン兵	52	1	4400	1600	5	1800		
13	敌全灭后or5	クァドラン・ロー	メルトラン兵	51	2	4400	1600	5	1800		

超级/真实 第62话 爱・おぼえていますか(1)

●胜利条件▶10ターン目敌防卫突破/敌全灭
●败北条件▶敌防卫突破/母舰坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶爱・おぼえていますか(2)

●初期出击机体

母舰选择任意＋15机体

首先面对的是女天顶星人，战斗相对比较轻松，虽然敌人拥有实力强大的战斗个体，但是母舰群的实力，尤其是防御力的的确确与男天顶星人的实力相差太远。这里的战斗，只是本关一个序曲，所以各种精神一定要严格控制使用。当然，多消灭敌人，自然能够得到更多的金钱，大家量力而行吧。

※1:熟练度未满32时为4，32以上时为2 ※2:熟练度未满32时为4，32以上时为7 ※3熟练度未满32时为8，32以上时为11 ※4:敌1次增援后剩余20机以下 ※5:敌2次增援后剩余13机以下 ※6:敌3次增援后下回合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	54	2	35400	2000	7	11000		
2		メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	53	※1	35400	2000	7	11000		
3		メルトランディ军中型炮舰	メルトラン兵	53	3	25400	1800	7	9000		
4		クァドラン・ロー	メルトラン兵	53	※2	4800	1800	5	1800		
5		クァドラン・ロー	メルトラン兵	52	※3	4800	1800	5	1800		
6	敌25机以下	クァドラン・ロー	メルトラン兵	54	1	4800	1800	5	1800		
7	敌25机以下	クァドラン・ロー	メルトラン兵	53	2	4800	1800	5	1800		
8	※4	メルトランディ军中型炮舰	メルトラン兵	54	1	25800	2000	7	9000		
9	※4	クァドラン・ロー	メルトラン兵	53	3	4800	1800	5	1800		
10	※5	クァドラン・ロー	メルトラン兵	54	2	4800	1800	5	1800		
11	※5	クァドラン・ロー	メルトラン兵	53	4	4800	1800	5	1800		
12	※6	ラプラミズ旗舰	ラプラミズ	58	1	64000	2500	11	15000	HP回复(大)、EN回复(小)	资金100000ボーナス
13	※6	メルトランディ军标准战舰	メルトラン兵	55	8	35400	2000	7	11000		
14	※6	メルトランディ军中型炮舰	メルトラン兵	54	6	25400	1800	7	9000		

超级/真实 第62话 爱・おぼえていますか(2)

●胜利条件▶ボドル旗舰击坠/敌全灭
●败北条件▶マクロス击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶AIR(1)

●初期出击机体

“マックスZフラグ”が立っている场合

未沙终于把歌词翻译完毕，这首歌便是著名的“可曾记起爱”。虽然打算把这首歌给明美演唱，可是辉已不再喜欢明美，他深爱着未沙，所以明美一怒之下便离开了这里。

经过一番解释，明美终于明白到爱情是不能勉强的，但是为了地球的安危，明美还是决定演唱这一歌曲。玩家

マクロス（グローバル）、VF－1S ハーパバーバルリー辉用 F（辉）、クァドラン・ロー(マックス)、クァドラン・ロー(ミリア)＋选择任意 13 机体

"マックスＺフラグ"が立っていない场合

マクロス（グローバル）、VF－1S ハーパバーバルリー辉用 F（辉）、＋选择任意 15 机体

的熟练度不到 32，会进入 MAP A，相反便会进入 MAP B，当过关后便会进入 MAP C 作战。

注意在 MAP A 及 MAP B 的战斗中，必须要守住我方机体最后的位置，不能被敌军占领。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ボドル旗舰	ボドルザー	60	1	65000	2700	11	16000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	资金 100000
2		ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	54	8	46600	2300	7	12000		
3		ケアドゥル・マグドミラ	ゼントラン兵	55	4	46800	2400	7	12000		
4		スヴァール・サラン	ゼントラン兵	53	9	38600	2200	8	11000		
5		スヴァール・サラン	ゼントラン兵	53	1	38600	2200	8	11000		ミンメイ人形

超级/真实 第 63 话 AIR(1)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶EVA 贰号机 EN 切/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶AIR(2)

●初期出击机体

EVA 初号机(アスカ)

NREV 为保护明日香而把她放在 EVA 二号机内沉入大海之中。

但明日香唤醒了自己和二号机的力量，发动 AT－FIELD 来攻击敌人。注意将二号机与大厦的电缆相连，否则便会不断地消耗 EN 且不能行动。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アッシマー	ブラン	56	1	5300	1900	6	2500		
2		バウンド・ドッグ	ジェリド	56	1	8100	2100	7	3000		
3		バウンド・ドッグ	マウアー	55	1	8100	2100	7	3000		
4		バウンド・ドッグ	ライラ	55	1	8100	2100	7	3000		
5		バイアラン	カクリコン	55	1	6100	1900	6	1600		
6		ガンダム MK－II	人工知能改	53	7	3900	1400	6	1200		

超级/真实 第 63 话 AIR(2)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶EVA 贰号机 EN 切/アスカ击坠

●NEXT SCENARIO▶ギア・オブ・デスティニー

●初期出击机体

EVA 初号机(アスカ)

岸上的敌人都被消灭掉后，EVA 量产机便会登场，虽然有九架之多，但还不是二号机的对手，此时初号机也会登场相助。

敌全灭后又再度复活，且能力加强不少，还用隆基努斯之枪攻破了 AT－FIELD。好在我方的援军终于赶到，消灭了所有的 EVA 量产机。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		EVA 量产机	EVA 量产机	55	9	10000	1100	4	4000	AT フィールド、HP 回复(大)、S2 机关	
2	敌全灭后	EVA 量产机(飞行)	EVA 量产机	55	9	42000	2200	4	7000	AT フィールド、HP 回复(大)、S2 机关	

超级/真实 第 64 话 ギア・オブ・デスティニー

●胜利条件▶マクロス护卫/敌全灭
●败北条件▶敌基地侵入/アスロス击坠

●NEXT SCENARIO▶绝望の宴は今から始まる（熟练度 45 以上)、人类に逃げ场なし(熟练度 45 未满)

●初期出击机体

グローバル（マクロス）、ヒュッケバイン EXor グルンガスト改(イルフ)、武藏用ゲッター(武藏)、トールギスIII

トールギスIII

本关的主角是超电磁 ROBO 和超电磁 MACHINE，他们为了把机体改装到最强，所以来到月面基地中进行改装。

突然间有很多敌人开始袭击他们，仓促间只好派出少量机体迎战，好在敌人并不急于进攻。

接着，健一得知敌人那边的ハイネル竟然是自己同父异母的兄弟，感到十分惊讶。第四回合之后，我方援军终于到来，可派出 12 架机体增援。

※1：ミーア或ガルーダ击坠后 ※2：ハイネル击坠后

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		スカールーク	ハイネル	59	1	25600	2400	7	10000	EN 回复(小)	
2		スカールーク	ジャンギャル	58	1	25600	2400	7	10000		
3		ビッグガルーダ	ガルーダ	59	1	40600	2500	8	12000		
4		グレイドン	人工知能改	55	1	18000	1900	7	8000		

5		デモン	ミーア	57	1	15400	1300	3	6800
6		ガルムス	人工知能改	56	5	6600	1700	4	1200
7		バイジンガ	人工知能改	56	1	7600	2000	5	1500
8		ダイモン	人工知能改	56	1	11000	2500	6	3000
9		サイモン	人工知能改	56	1	11000	2500	6	3000
10		强力ナマズンゴ	人工知能改	56	1	12400	2200	6	3500
11		ドクガガ	人工知能改	56	1	6900	1800	4	1400
12		エゼキエル	亲卫队兵	56	4	18000	2100	8	3200
13		ハバクク	帝国监察军兵	56	3	10500	2100	9	1300
14		ゼカリア	帝国监察军兵	56	3	5600	1900	6	1400
15	※1	ビッグガルーダ	ガルーダ	58	5	40000	2200	8	12000
16	※2	守护神ゴードル	ハイネル	59	1	42600	2800	3	11000

超级/真实 第 65 话 绝望の宴は今から始まる

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶この星の明日のたあに

●初期出击机体

エクセリラン(タシロ)、母舰选择×1、龙虎王 or ヒユッケバイン MK－Ⅲ(主人公)+选择任意 12 机体

本话会根据熟练度不同而有所区别，在熟练度低的情况下则进入人类に逃げ场なし。虽然这两话的名字不同，但实际上内容却是完全一样的，包括地图、作战目的等都相同，唯一的区别是熟练度高的情况下会进入 GOOD ENDING 而熟练度低的情况下则是 NORMAL ENDING。此话敌人数量不多但实力强劲，在第三回合之后还有援军出现，这里需要注意，就是在对付援军的时候，小心千万不要引发“Z 高达”的事件，以免到后来不能使用卡缪这位超强角色。

※1:アドラステア 2 机击坠后

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ジュピトリス	シロッコ	64	1	55400	2600	7	15000		
2		パラス・アテネ	サコ	62	1	15800	2400	8	3000		
3		ドッゴーラ	ヤザン	63	1	22600	1900	6	12000	HP 回复(大)	
4		ドッゴーラ	シーマ	63	1	22600	1900	6	12000	HP 回复(大)	
5		ドッゴーラ	亲卫队兵	58	2	22200	1700	6	12000	HP 回复(大)	
6		リグ・コンティオ	亲卫队兵	58	7	18000	1800	8	8000		
7		ゴトラタン	亲卫队兵	58	4	17000	2200	9	9000		
8		アドラステア	亲卫队兵	59	2	30200	1900	7	12000		
9	※1	メカギルギルガン	人工知能改	60	2	48000	2200	8	12000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
10	ヤザン击坠后	ダンクーガ	シャピロ	64	1	30400	2600	7	5300	EN 回复(小)	
11	ヤザン击坠后	ダンクーガ	人工知能改	60	2	30000	2400	7	5300	EN 回复(小)	
12	シーマ击坠后	量产型グレートマジンガー	人工知能	60	2	15000	2200	4	3800	EN 回复(大)、マジンパワー	
13	シーマ击坠后	量产型ゲッタードエゴン	人工知能	60	2	14000	2000	6	3800	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
14	シロッコ击坠后	ジ・O	シロッコ	65	1	20600	2900	9	9000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
15	シロッコ击坠后	ラフレシア	カロッゾ	64	1	38400	2400	8	11000	Iフィールド	
16	シロッコ击坠后	サイコガンダム MK－Ⅱ	强化兵	61	2	35000	2500	8	12000	Iフィールド	
17	シロッコ击坠后	エゼキスル	亲卫队兵	61	2	18000	2100	8	3200	G・ウォール	

超级/真实 第 65 话 この星の明日のたあに(1)

●胜利条件▶敌の全灭
●败北条件▶ノリコまたはカズミの击坠

●NEXT SCENARIO▶この星の明日のたあに(2)

●初期出击机体

エクセリラン(无人)、バスターマシン 1 号(ノリコ)、バスターマシンユ号(カズミ)

在这一关中将充分考验玩家在前面锻炼等级的水平，敌人群体大部队据守在地图中央位置，等级、HP、防御力以及数量都远远超出上一关。本关需要为目标机体(也就是钢巴斯塔)开出一条血路来，让目标机体到达指定位置才算完成第一步。还是和上一关一样，玩家需要让实力数一数二的机体登场作为主力，不过要注意的就是这些机体的移动力，因为在游戏完成第一步的时候，会产生变化，过关任务变成必须在五回合以内，所有机体到达地图的边缘位置，所以移动力低的机体要小心。

※1:ガンバスター登场后敌方行动回合 ※2:ガンバスター登场后下一敌方行动回合

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		宇宙怪兽・混合型	混合型	63	8	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
2		宇宙怪兽・高速型	高速型	63	9	36000	1600	8	11000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
3		宇宙怪兽・兵队	兵队	63	15	1400	700	1	1500		
4	ガンバスター登场后	宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	63	3	18000	1300	7	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
5	※1	宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	63	3	18000	1300	7	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
6	※2	宇宙怪兽・高速型	高速型	63	4	36000	1600	8	11000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	

超级/真实 第 65 话 この星の明日のたあに(2)

●胜利条件▶エクセリラ目标地到达
●败北条件▶エクセリラン击坠/母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶この星の明日のたあに(3)

●初期出击机体

エクセリラン(タシロ)母舰选择×1+选择任意 20 机体

在这一关中将充分考验玩家在前面锻炼等级的水平，敌人群体大部队据守在地图中央位置，等级、HP、防御力以及数量都远远超出上一关。本关需要为目标机体(也就是钢巴斯塔)开出一条血路来，让目标机体到达指定位置才算完成第一步。还是和上一关一样，玩家需要让实力数一数二的机体登场作为主力，不过要注意的就是这些机体的移动力，因为在游戏完成第一步的时候，会产生变化，过关任务变成必须在五回合以内，所有机体到达地图的边缘位置，所以移动力低的机体要小心。

※1:敌 1 次增援登场后，敌 18 机以下 ※2:敌 2 次增援登场后，敌 18 机以下 ※3:敌 3 次增援登场后，敌 18 机以下

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		アンティノラ	ユーゼス	66	1	38000	2500	9	8000	G·テリトリー、HP 回复(大)、EN 回复(大)	
2		宇宙怪兽·合体怪兽	合体型	64	7	65000	2900	10	15000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
3		宇宙怪兽·混合型	混合型	64	11	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
4		宇宙怪兽·高速型	高速型	64	3	36000	1600	8	11000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
5		宇宙怪兽·上陆艇	上陆艇	64	4	18000	1300	4	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
6	敌 18 机以下	宇宙怪兽·混合型	混合型	64	1	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
7	敌 18 机以下	宇宙怪兽·高速型	高速型	64	2	36000	1600	8	11000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
8	敌 18 机以下	宇宙怪兽·上陆艇	上陆艇	64	2	18000	1300	4	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
9	※1	宇宙怪兽·混合型	混合型	64	1	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
10	※1	宇宙怪兽·高速型	高速型	64	2	36000	1600	8	11000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
11	※1	宇宙怪兽·上陆艇	上陆艇	64	2	18000	1300	4	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
12	※2	宇宙怪兽·混合型	混合型	64	1	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
13	※2	宇宙怪兽·高速型	高速型	64	2	36000	1600	8	11000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
14	※2	宇宙怪兽·上陆艇	上陆艇	64	2	18000	1300	4	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
15	※3	宇宙怪兽·混合型	混合型	64	1	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
16	※3	宇宙怪兽·高速型	高速型	64	2	36000	1600	8	11000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
17	※3	宇宙怪兽·上陆艇	上陆艇	64	2	18000	1300	4	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	

超级/真实 第 65 话 この星の明日のたあに(3)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶マクロス母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶ENDING

●初期出击机体

マクロス(グローバル)、母舰选择×1+选择任意 20 机体

游戏到此就快进入结尾部分了，手头总爱积攒资金的玩家现在可不要吝啬了，开始疯狂的改机吧！本关的敌人大都是战舰等级的，装甲极为厚重以外 HP 也高的要命，最讨厌的还是都会 HP 恢复的机能，所以战斗出场要多多安排那些实力比较强劲的角色。如果有玩家还需要锻炼等级的话，可以安排一些拥有 MAP 炮并附带强力精神的角色作为火力支援，当敌人机体 HP 较少的时候，再让需要锻炼等级的己方仲间上去解决问题。最后需要说明的是：要想出现本关的话，必须在前面多多注意。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ヘルモーズ	ラオデキヤ	68	1	65000	2700	11	14000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
2		アンティノラ	人工知能改	65	4	38000	2500	9	8000	G·テリトリー、HP 回复(大)、EN 回复(大)	
3		オレアナ	オレアナ	67	1	52000	2600	8	13000		
4		ビッグガルーダ	ガルーダ	65	6	40000	2200	8	12000		
5	ヘルモーズ击坠后	ズフィルード	ラオデキヤ	69	1	65000	2700	11	16000	G·テリトリー、HP 回复(大)、EN 回复(大)	
6	ズフィルード击坠后	ジュデッカ(ユーゼス专用)	ユーゼス	72	1	65000	3200	12	15000	念动フィールド、分身、HP 回复(大)、EN 回复(大)	
7	ズフィルード击坠后	ズフィルード	ラオデキヤ	69	4	65000	2700	11	16000	G·テリトリー、HP 回复(大)、EN 回复(大)	
8	ズフィルード击坠后	アストラナガン	イングラム	69	1	40000	2500	10	7000	念动フィールド、分身、HP 回复(大)、EN 回复(大)	

超级/真实 第 66 话 人类に逃げ场なし

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶钢の魂(1)

●初期出击机体

母舰选择×1、龙虎王 or ヒュッケバイン MK－Ⅲ(主人公)+选择任意 16 机体

本话会根据熟练度不同而有所区别，在熟练度高的情况下会进入绝望の宴，在熟练度低的情况下则进入人类に逃げ场なし。虽然这两话的名字不同，但实际上内容却是完全一样的，包括地图、作战目的等都相同，唯一的区别是熟练度高的情况下会进入 GOOD ENDING 而熟练度低的情况下则是 NORMAL ENDING。此话敌人数量不多但实力强劲，在第三回合之后还有援军出现，这里需要注意，就是在对付援军的时候，小心千万不要引发“Z 高达”的事件，以免到后来不能使用卡缪这位超强角色。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ジュピトリス	シロッコ	64	1	55400	2600	7	15000		
2		パラス・アテネ	サコ	62	1	15800	2400	8	3000		

3		ドッゴーラ	ヤザン	63	1	22600	1900	6	12000	HP 回复(大)	
4		ドッゴーラ	シーマ	63	1	22600	1900	6	12000	HP 回复(大)	
5		ドッゴーラ	亲卫队兵	58	2	22200	1700	6	12000	HP 回复(大)	
6		リグ・コンティオ	亲卫队兵	58	7	18000	1800	8	8000		
7		ゴトラタン	亲卫队兵	58	4	17000	2200	9	9000		
8		アドラステア	亲卫队兵	59	2	30200	1900	7	12000		
9	ヤザン击破后	ダンクーガ	シャピロ	64	1	30400	2600	7	5300	EN 回复(小)	
10	ヤザン击破后	ダンクーガ	人工知能改	60	2	30000	2400	7	5300	EN 回复(小)	
11	シーマ击破后	量产型グレートマジンガー	人工知能改	60	2	15000	2200	4	3800	EN 回复(大)、マジンパワー	
12	シーマ击破后	量产型ゲッタードエゴン	人工知能改	60	2	14000	2000	6	3800	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
13	シロッコ击破后	ジ・O	シロッコ	65	1	20600	2900	9	9000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
14	シロッコ击破后	ラフレシア	カロッゾ	64	1	38400	2400	8	11000	Iフィールド	
15	シロッコ击破后	サイコガンダム MK－Ⅱ(MA)	强化兵	61	2	35000	2500	8	12000	Iフィールド	
16	シロッコ击破后	エゼキスル	亲卫队兵	61	2	18000	2100	8	3200	G・ウォール	

超级/真实 第 67 话 钢の魂(1)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶マクロス母舰击坠/味方全灭

敌人上来分布在地图的左侧，前列都是杂兵，可以让玩家顺利提升己方机体的气力，并进入决战状态。敌人 BOSS 虽然比较难缠，但是在不用顾忌精神指令的情况下，还远远不是我们的对手。如果玩家前面的安排都正确的话，这里可以得到最后一个伙伴，虽然实力属于超一流，但是因为没有过多机会让其提升等级，所以也只能成为我们的挡箭牌，遗憾遗憾呀！

●NEXT SCENARIO▶钢の魂(2)

●初期出击机体

マクロス(グローバル)、母舰选择 ×1 + 选择任意 20 机体

※1：敌 1 次增援后，敌 12 机以下 ※2：敌 2 次增援后，敌 12 机以下 ※3：敌 3 次增援后，敌 12 机以下 ※4：敌 4 次增援后，敌 12 机以下

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		宇宙怪兽・合体怪兽	合体型	63	6	65000	2900	10	15000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
2		宇宙怪兽・混合型	混合型	63	10	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
3		宇宙怪兽・高速型	高速型	63	2	36000	1600	8	11000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
4		宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	63	2	18000	1300	7	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
5		宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	62	3	18000	1300	7	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
6	2	宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	62	3	18000	1300	7	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
7	※1	宇宙怪兽・混合型	混合型	63	1	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
8	※1	宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	62	4	18000	1300	7	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
9	※2	宇宙怪兽・混合型	混合型	63	1	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
10	※2	宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	62	4	18000	1300	7	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
11	※3	宇宙怪兽・混合型	混合型	63	1	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
12	※3	宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	62	4	18000	1300	7	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
13	※4	宇宙怪兽・混合型	混合型	63	1	60000	2700	9	13000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
14	※4	宇宙怪兽・上陆艇	上陆艇	62	4	18000	1300	7	7000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	

超级/真实 第 67 话 钢の魂(2)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶マクロス母舰击坠/味方全灭

最终决战，到了这里也不用多说了，敌人的实力自然是最高水平，而己方也是经过千辛万苦锻炼出来的，在这里要作一个了解吧。BOSS 虽然比较难缠，但是在不用顾忌精神指令的情况下，还远远不是我们的对手。当然，如果在前面的等级提升时没有合理的分配，在这里会陷入绝对的苦战，要比想像中的困难，更加难以应付。

●NEXT SCENARIO▶ENDING

●初期出击机体

マクロス(グローバル)、母舰选择 ×1 + 选择任意 20 机体

※1：ヘルモーズ击坠后 ※2：ズフィールド击坠后

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1		ヘルモーズ	ラオデキヤ	67	1	65000	2700	11	14000	HP 回复(大)、EN 回复(大)	
2		アンティノラ	人工知能改	64	4	38000	2500	9	8000	G・テリトリー、HP 回复(大)、EN 回复(大)	
3		エゼキエル	亲卫队兵	64	6	18000	2100	8	3200	G・ウォール	
4		オレアナ	オレアナ	66	1	52000	2600	8	13000		
5		ヒッグガルーダ	ガルーダ	64	6	40000	2200	8	12000		
6	※1	ズフィルード	ラオデキヤ	68	1	65000	3000	11	16000	G・テリトリー、HP 回复(大)、EN 回复(大)	
7	※2	ジュデッカ	ユーゼス	71	1	65000	3200	12	15000	念动フィールド、分身、HP 回复(大)、EN 回复(大)	
8	※2	ズフィルード	ラオデキヤ	68	2	65000	3000	11	16000	G・テリトリー、HP 回复(大)、EN 回复(大)	
9	※2	アストラナガン	イングラム	68	1	40000	2500	10	7000	念动フィールド、分身、HP 回复(大)、EN 回复(大)	

超级/真实 第66话 シト新生(DC版专属路线)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/味方全灭

EVA 的总部突然受到使徒的袭击，而真嗣的父亲也离奇地失去了踪影，众人只好自己出去应付这些使徒。因为敌人全部都是使徒，所以最好还是多派超级系的机体应战。当消灭了其中一架使徒之后，便会发生初号机暴走事件，之后初号机便会不断攻击我军战舰，所以若有铁壁应该每回合都使用一次。随着暴走，作战目的也变为了在 7 回合内消灭所有的使徒。最佳的作战方法应该是在每个回合中集中对付一到两个使徒，避免它的大回复。

●NEXT SCENARIO▶闭じ行く世界
●初期出击机体
母舰选择 ×1、EVA 初号机 + 选择任意 13 台机体

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1	1	第3使徒サキエル	サキエル	58	1	19000	1500	7	7000	HP 回复(小)	
2	1	第4使徒シャムシェル	シャムシェル	58	1	21000	1700	1	7200	HP 回复(小)	
3	1	第5使徒ラミエル	ラミエル	58	1	51000	2500	10	5000	HP 回复(小)	
4	1	第6使徒ガギエル	ガギエル	58	1	17000	1500	1	7400	HP 回复(小)	
5	1	第7使徒イスラフェル・甲	イスラフェル・甲	58	1	15000	1800	6	7600	HP 回复(小)	
6	1	第7使徒イスラフェル・乙	イスラフェル・乙	58	1	15000	1800	6	7600	HP 回复(小)	
7	1	第9使徒マトリエル	マトリエル	58	1	29000	1800	5	8000	HP 回复(小)	
8	1	第14使徒ゼルエル	ゼルエル	58	1	27000	1500	7	9000	HP 回复(小)	

超级/真实 第67话 闭じ行く世界(DC版专属路线)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/味方全灭

本关是 DC 版新增加的一关，也是改编自 EVA 电影版的故事，原本是除了真嗣和明日香之外所有的人都会变成 LCL 液体，不过游戏中是不会出现这种惨绝人寰的场面的。一开始我方所面对的就是暴走的 EVA 初号机及 EVA 量产机，不过实力却是一般，对付起来还算容易。随着敌全灭之后，更完美的 EVA 量产机出现了，而真嗣的父亲也驾驶着暴走的 EVA 初号机登场。相应的，真嗣驾驶初号机出现了，战略应该是集中对付碇司令，击败他，便可完成本关。

●NEXT SCENARIO▶全能なる调停者(前)
●初期出击机体
母舰选择 ×1、EVA 初号机 + 选择任意 17 台机体

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1	1	EVA 初号机(暴走)	ダミープラグ	60	1	19000	2300	1	20000	S2 机关	
2	1	EVA 量产机	EVA 量产机	59	9	21000	2200	1	4000	S2 机关	
3	敌全灭后	EVA 初号机(暴走)	ダミープラグ	60	1	51000	2300	1	20000	S2 机关	
4	59	EVA 量产机	EVA 量产机	60	敌全灭后 9	17000	3300	9	2000	S2 机关	

超级/真实 第68话 全能なる调停者(前)(DC版专属路线)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/味方全灭

这一关的故事好像是要和高达中的泰坦斯军来做一个了断似的，因为所有的敌人都是泰坦斯军，而我方虽然一开始只有两艘母舰，不过在第二回合便会有我方的援军出现，所以不必担心敌方到达我军的基地。我方援军出现的地点正好在敌人的下方，偷袭起来可以说是非常的方便。当敌全灭时，投靠木星异军的斯洛哥竟然带同大量敌人出现，把他们都消灭掉便可过关。

●NEXT SCENARIO▶全能なる调停者(后)
●初期出击机体
母舰选择 ×2、选择任意 16 台机体

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1	1	ドゴス・ギア	ハズグ	64	1	50800	3400	9	13000		
2	1	アレキシンドリア	ジャパイガン	63	1	26800	1700	8	11000		
3	1	アレキシンドリア	ガディ	63	1	26800	1700	8	11000		
4	1	アレキシンドリア	ベン	63	1	26800	1700	8	11000		
5	1	バウンド・ドッグ	ブラン	64	1	8100	2300	7	3000		
6	1	バウンド・ドッグ	ジェリド	64	1	8100	2300	7	3000		
7	1	バウンド・ドッグ	マウアー	63	1	8100	2300	7	3000		
8	1	バウンド・ドッグ	カクリコン	63	1	8100	2300	7	3000		
9	1	バウンド・ドッグ	ライラ	63	1	8100	2300	7	3000		
10	1	ガブスレイ	ティターンズ兵	61	4	6600	2400	7	1600		
11	1	ガブスレイ(MA)	ティターンズ兵	61	2	6600	2400	7	1600		
12	1	ハンブラビ	ティターンズ兵	61	3	6000	2000	6	1700		
13	1	ハンブラビ(MA)	ティターンズ兵	61	3	6000	2000	6	1700		
14	1	ガンダム MK－Ⅱ	人工知能改	60	3	4700	1900	6	1200		
15	敌全灭后	ジュピトリス	シロッコ	66	1	62400	3200	10	15000		

16	敌全灭后	ドッゴーラ	ヤザン	64	1	22600	1400	9	12000
17	敌全灭后	ドッゴーラ	シーマ	64	1	22600	1400	9	12000
18	敌全灭后	パラス・アテネ	サラ	63	1	15800	2800	9	3000
19	敌全灭后	ドッゴーラ	亲卫队兵	62	2	22200	1400	9	12000
20	敌全灭后	アドラステア	亲卫队兵	62	4	30200	1400	9	12000
21	敌全灭后	リグ・コンティオ	亲卫队兵	62	7	18000	2500	8	12000
22	敌全灭后	ゴトラタン	亲卫队兵	62	4	17000	2800	9	8000
23	击倒シロッコ后	ジ・O	シロッコ	66	1	20600	3500	11	9000
24	击倒シロッコ后	ラフレシア	カロッゾ	65	1	38400	2600	10	9000
25	击倒シロッコ后	ゴトラタン	亲卫队兵	62	2	17000	2800	10	11000
26	击倒シロッコ后	エゼキエル	亲卫队兵	62	2	18000	2100	11	9000
27	敌人少于 13 时	ダンクーガ	シャピロ	65	1	30400	2400	8	3200
28	敌人少于 13 时	ダンクーガ	人工知能改	62	2	30000	2400	7	5300
								7	5300

超级/真实 第 69 话 全能なる调停者(后)(DC 版专属路线)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶众神の黄昏

●初期出击机体

母舰选择 ×1、选择任意 18 台机体

本关一开始，敌人的实力就已经非常的不俗了，所以我方要多使用集中等精神指令，当所有的敌人都被消灭后，最强的敌人才会出现。之前如果达成了龙星说得英古拉姆的所有条件，那么便可在此时以龙星说得这强力的帮手。如果不是的话则要在此时对付两架超强的机体了，他们不但攻击距离远，而且机体还可二次移动，当他的体力分别减至 50%、80% 的时候更可做出大回复及大量的精神指令。

NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1	1	ヘルモーズ	ラオデキヤ	68	1	65000	3000	11	14000		
2	1	オレアナ	オレアナ	68	1	60200	2600	10	13000		
3	1	ビッグガルーダ	ガルーダ	65	6	40200	2300	9	12000		
4	1	エゼキエル	亲卫队兵	64	5	19600	3050	8	3200		
5	1	アンティノラ	人工知能	64	4	38200	2800	9	8000		
6	1	ゼカリア	亲卫队兵	63	5	6400	2450	6	1400		
7	1	ハバクク	亲卫队兵	63	5	11500	2750	9	1300		
8	敌人少于 8 时	アンテイノラ	人工知能	64	4	38200	2800	9	8000		
9	击倒ラオデキヤ后	ジュデッカ	ユーゼス	70	1	64000	3200	12	15000		
10	击倒ラオデキヤ后	アストラナガン	インクラム	65	1	40000	2500	10	12000		

超级/真实 第 70 话 众神の黄昏(DC 版专属路线)

●胜利条件▶敌全灭
●败北条件▶母舰击坠/味方全灭

●NEXT SCENARIO▶ENDING

●初期出击机体

母舰选择 ×1

选择任意 18 台机体

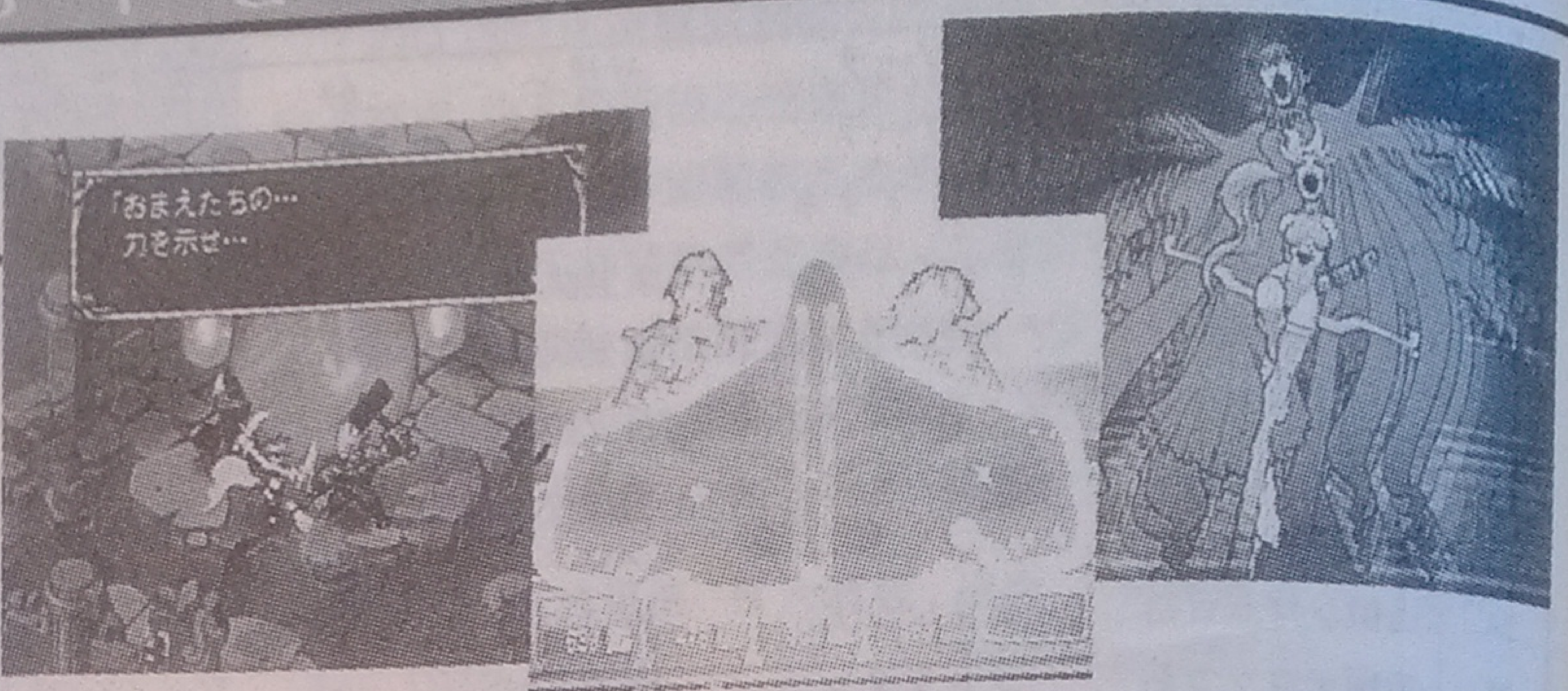
本关一开始，敌人的实力就已经非常的不俗了，所以我方要多使用集中等精神指令，当所有的敌人都被消灭后，最强的敌人才会出现。

之前如果达成了龙星说得英古拉姆的所有条件，那么便可在此时以龙星说得这强力的帮手。如果不是的话则要在此时对付两架超强的机体了，他们不但攻击距离远，而且机体还可二次移动，当他的体力分别减至 50%、80% 的时候更可做出大回复及大量的精神指令。



NO	TURN	机体名	机师名	LV	机数	HP	装甲值	最大射程	资金	特殊能力	芯片
1	初期版面	ズフィルード	ラオデキア	75	1	60000	3300	12	16000		
2	第二版面	ネオ・グランゾン	シュウ	75	1	65000	3500	12	55000	HP/EN 回复	





黄金城之门
第六卷

机种:DC	厂商:CAPCOM	类型:RPG	发售日:8月8日

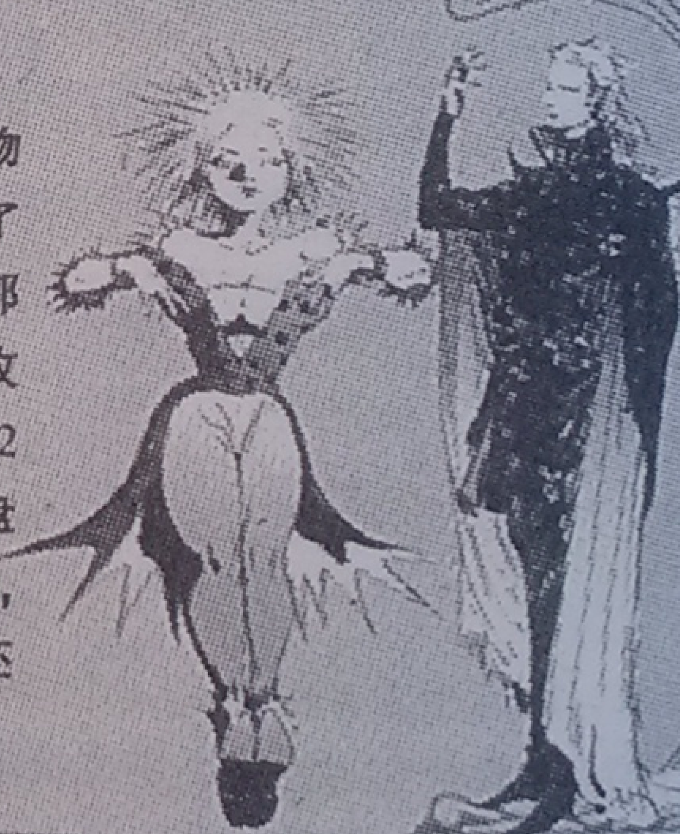
紧迫的高潮!!15话、16话的公开!!

第15话 "ガブリ抹杀计划"

第15话开头的主人公是前回第12个人的同伴ギギ。正因为曾将他们"拥有鬼魂之魂的人"当作敌人来进行战斗。所以ギギ想要对抗那种命运。而且与此同时，她也开始对自己所属的圣骑士团的冷彻和做法抱有疑问。圣骑士团为了测试她对神的忠诚心而派他和圣骑士キスカー一起去讨伐ガブリ。故事就从这里开始了。而要前往的地点便是ラボル。

ギギ～エリシン

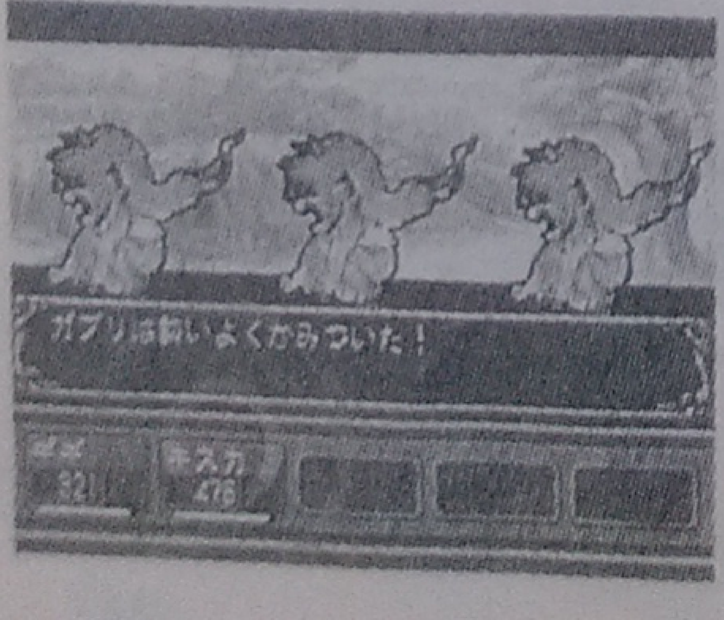
ギギ是做为可控制人物而初次登场的。如果知道了敌人使用的攻击属性的话，那么她便能够用特殊能力将攻击顶回去。エリシン是从第2卷开始登场的。他是在中盘通过替换而成为主要人物的，他那活用速度的特殊能力还是可以依靠的。

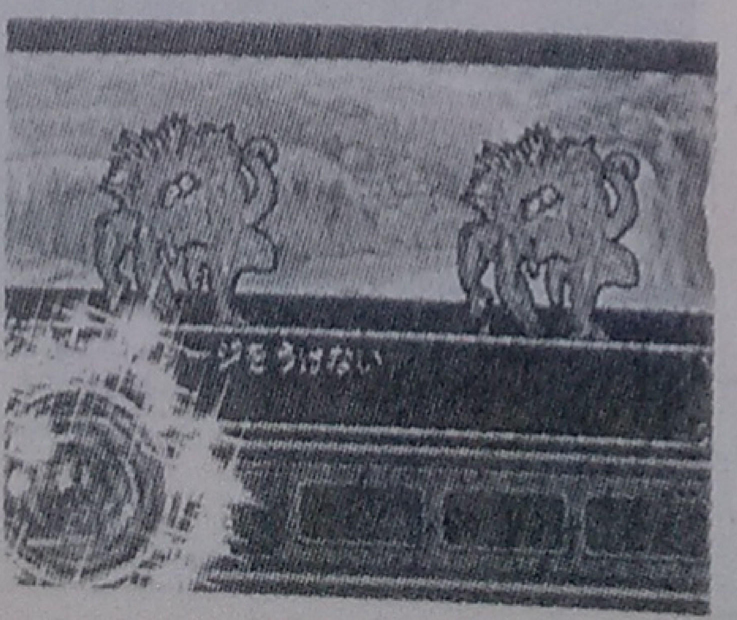


1. 从教会前往ボック的山路



首先要前往ラボル村的教会并与在那里的少女进行对话。然地与神父进行对话并要前往有袭击人的ガブリ出没的ボック的山路。接着，在出村之时会遇到旅行者コステラン，他会要求你带他一起去，所以这时要选择"はい"。顺便说一句，在山路上出现的妖怪都是树的属性。如果守护基本并将武具变成火的属性的话，那么战斗便会很容易。但是，光的属性的武具如果改变一次属性的话，那么便很难改回来了，这一点要注意。





2. ゾラ森林



ギギ对ガブリ战终了之后，舞台将向命运的大地转变。想将ギギ纳入朋友之列的拥有鬼神之魂的人们将エリシン送到了ギギ那里。因为这时要组成4人小组，所以一定要和黄色的ガブリ进行对话。随着故事的进行，エリシン和ソフィ就不能变更了，所以希望你一定要在剩下的成员中加入做为专门恢复的人物ミーマ。如果组成了小组的话，那么首先要前往位于ラボル村深处的墓地。如果和身在墓地的神父或コステロ进行对话的话，那么便能够前往ゾラ森林。在那里出现的敌人是水的属性，所以将武具的属性变为树的话，那么战斗将会很容易。到达森林的最深部之后，首先要和4个ガブリ及4个コピーラ进行连续的战斗。



再次确认“ELDORADO GATE”的基本

在这里，我们将要为初次接触“ELDORADO GATE”系列的人和好久没玩过此系列的人解说游戏的基本系统。因为其中会有些在至今的RPG中没有见过的相当物殊的系统，而且那些系统都是在全卷通用的东西，所以最好一下子全部记住。了不了解这一点应该对游戏的难易度有很大改变。

了解属性

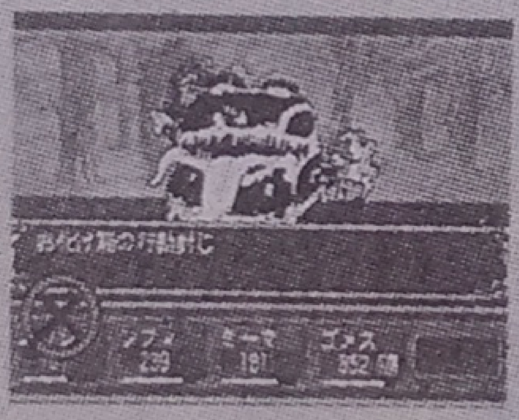
存在在这个世界上的东西具有火、树、水、命、光中的其中一种属性。火、树、水的属性有着像右图一样的三角关系，箭头尾部的属性会为箭头所指向的属性带来影响。命是专门用来回复的，没有相性，而光对任何一种属性都能够发挥一定程度的效果。

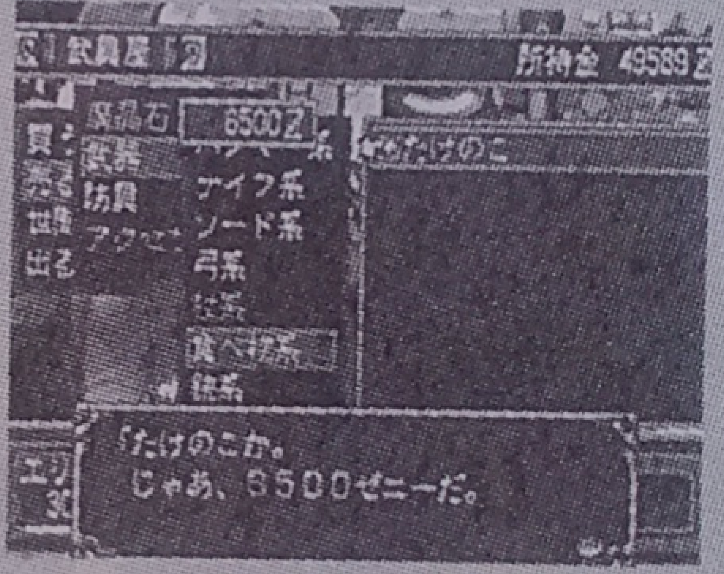


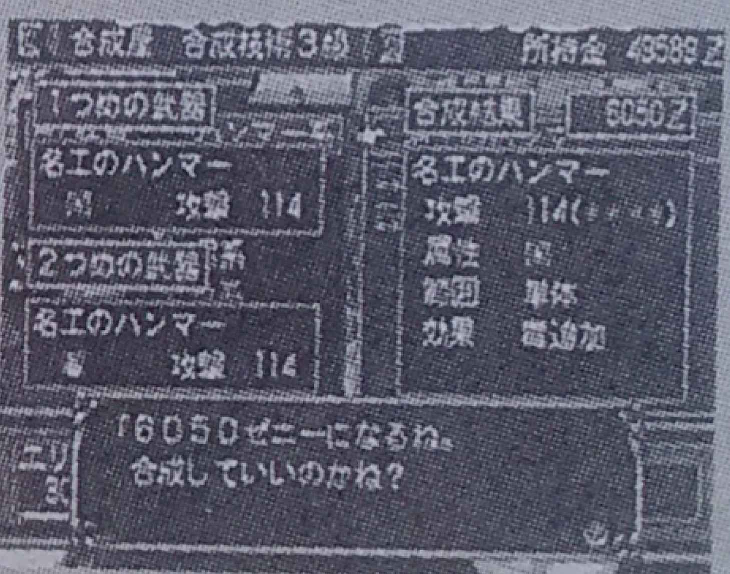
有关金钱和物品

这部游戏与至今的RPG不同，即使打倒敌人也是不能得到金钱的。金钱只能在迷宫中拾得或变卖物品而获得。因为为了得到和合成便强的武具是需要金钱的，所以不要犹豫，果断卖掉没用的物品。









没有提高等级的概念

这部游戏的特色之一便是没有经验值和等级这种概念。为了让人物变强，你只能装备很强的武具。在强化武具方面，在合成店合成同种系统的武具会比较好一些。如果能够顺利组合的话，那么属性的效果会加倍，而且还会产生毒和麻痹等意外的追加要素。但是，不要忘记合成也是需要金钱的。

合成后被强化的物品可以卖到很高的价钱，另外有些强力的武器也是通过合成而获得的。

3. 神父的正体!?

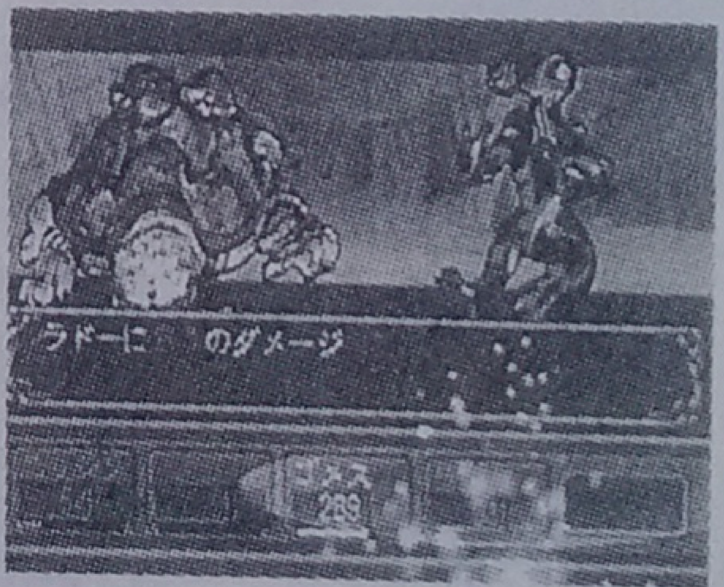


与コピーラ战斗终了之后，在他们气绝之时要去追寻“BOSS”的存在而前往ラボル村的教会。之后，教会的祭坛所在地会有大的洞穴!! 降到地下之后会见到神父正在袭击孩子。コピーラ的BOSS便是化身成神父的コピードル。コピードル会操纵2名部下而挑战你。因为他们基本上是会进行水的属性的攻击，所以你要将武具变更为树的属性。而且不要忘记他具有和コピーラ同样的COPY能力。如果打倒コピードル的话，那么你将能够前往グルーズ的断崖。

ラボルの村の武具屋

名称	价格(Z)
名工のハンマー	11000
魔人の刃	10000
フアルコンダガー	8600
コメットボウ	7200
ミラージュロッド	6900
いにしえの铳	8100
たけのこ	13000
ブレイブアーマー	11111
ブレイブプレイト	10700
フクロウの皮铠	9900
フクロウの服	8200
知惠の冠	5000
音速の冠	2000
魅惑の指轮	5000
兽のブーツ	3500
毒の护符	2000
混乱の护符	2000
麻痹の护符	2000
气绝の护符	10000
攻击の护符	5000
防御の护符	5000
速さの护符	5000
回避の护符	5000

4. 前往ガブリ避世的荒村



知道ガブリ避世的荒村的一行人要前往グリーズ的断崖。在那里将会发现ギギ的姿态并与其进行对话……那里将会出现火的属性的妖怪。因为除了具有魔晶石之外还具有强力的伙伴，所以要装备水的属性的武具。越过断崖之后便能够回到地图上。因为进入ガブリ避世的荒村之后便会突入BOSS战，所以如果在装备方面有不安存在的话，那么最好要返回ラボル村而重新进行装备。

BOSS

和圣兽シャイン的战斗

因为讨伐ガブリ的任务毫无进展，所以着急的ライアス呼唤出了巨大的龙。因为它会进行不限火、水、光的属性的全体攻击，所以也会有来不及进行体力回复的场面出现!!



POINT 总之只能一边地道进行体力回复一边抓住空隙而给与它强力的攻击，如果能够在每次转换时使用“妖精”并用魔晶石来对别的成员进行回复的补助的话，那么将能够越过这场苦战。

第16话
“12位鬼神们”

在前回冲击性的结局之后，第16话从圣骑士团的团长ライアス引起纠纷的场面开始。因ギギ对圣骑士团采取的反叛言行而愤怒的ゼノン和ラミイ命令ライアス杀死ギギ!! 就这样，这次的故事也是以第12位的“拥有鬼神之魂”和ギギ为中心而展开的。但是，与ギギ过于残酷的命运相反，第16话中也有许多有趣的迷你游戏和事件。

有关的角色

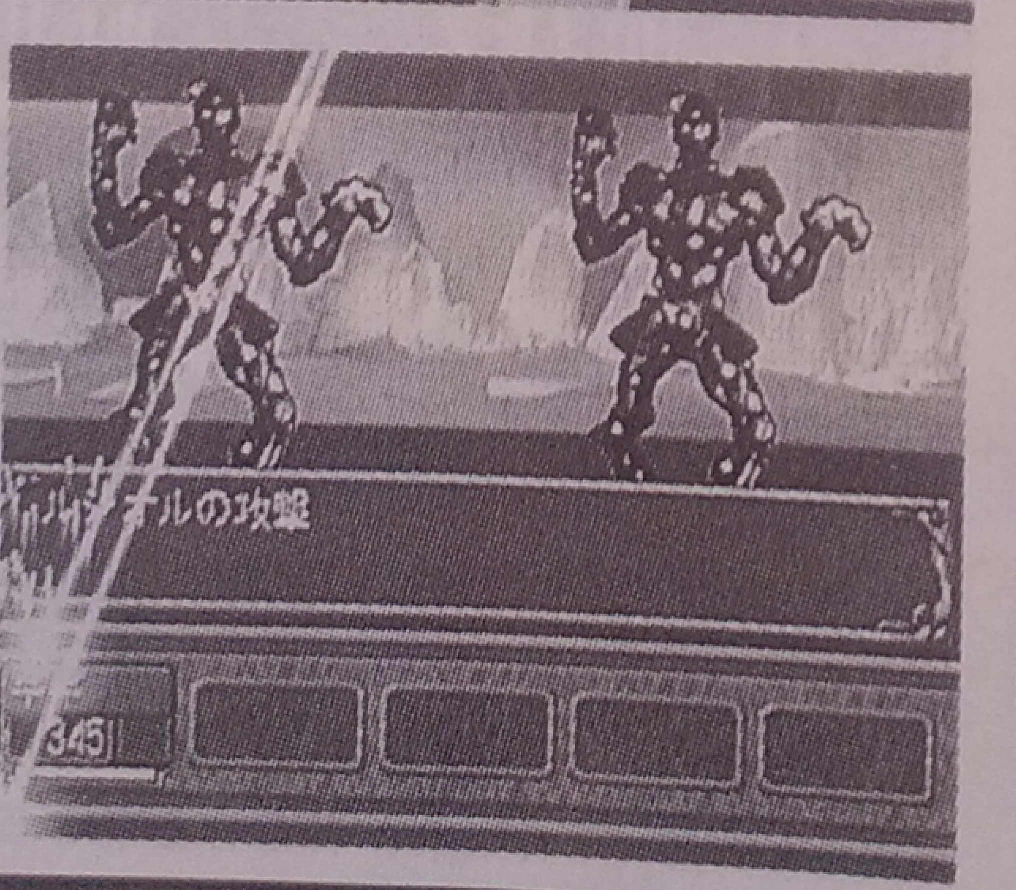
物语开头的主人公人物这次也是圣骑士ギギ，但是之后主人公人物便会有所替换，顺序是ギギ、アイン、カナン、ラドー和エリシン，本以为最后的是ゴメス，但是没想到却能够自由的选择4人。



1. 和ライアス的战斗

受命杀死亲生女儿ギギ向ライアス和ギギ发起攻击!! 在这次的战斗事件中，能否减轻ライアス给与的损伤将成为关键。这对于没有魔晶石且不能进行回复的ギギ是不利的展开，但是如果能够用“リフレクトオール”来将攻击顶回的话，那么便能够围绕本来的防御而进行攻击。不过即使被打倒的话物语也会进行下去。但是，如果战胜エイアス的话，那么便能够得到某种物品。这个战斗终了之后，ギギ会来到纹章之神殿。因为要单独行动，所以要注意体力回复。顺便说一句，在这里出现的妖怪的属性是光。要使用“リフレクトオール”而尽可能的避开敌人的攻击。



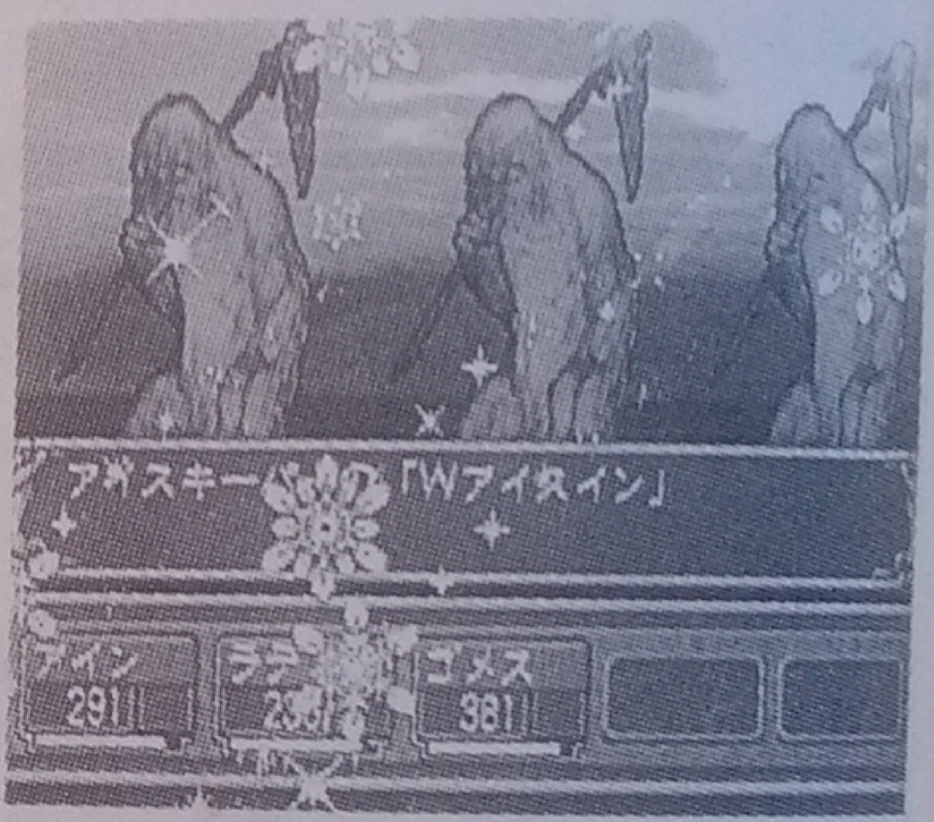


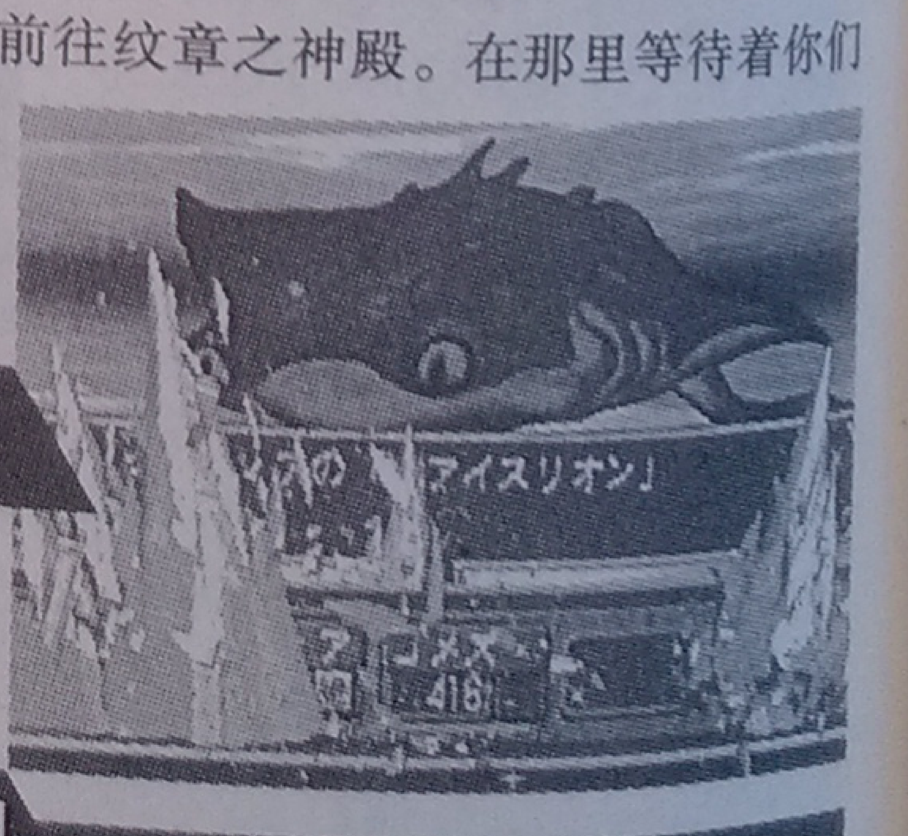
マデラの町の武具屋

名称	价格(Z)	名称	价格(Z)
魔人の铁槌	15000	魅惑の腕轮	15000
テイルフィング	13570	マッスルマント	13570
プリンセスナイフ	12500	毒の护符	12500
ミラージュボウ	10000	混乱の护符	10000
神秘の铠	15000	麻痹の护符	15000
神秘の胸あて	13500	气绝の护符	13500
ミスティックスーツ	12000	攻击の护符	12000
神秘のローブ	10500	防御の护符	10500
知惠のオーブ	10000	速さの护符	10000
光速の指轮	5000	回避の护符	5000

2. 连续3次的BOSS战是很辛苦的

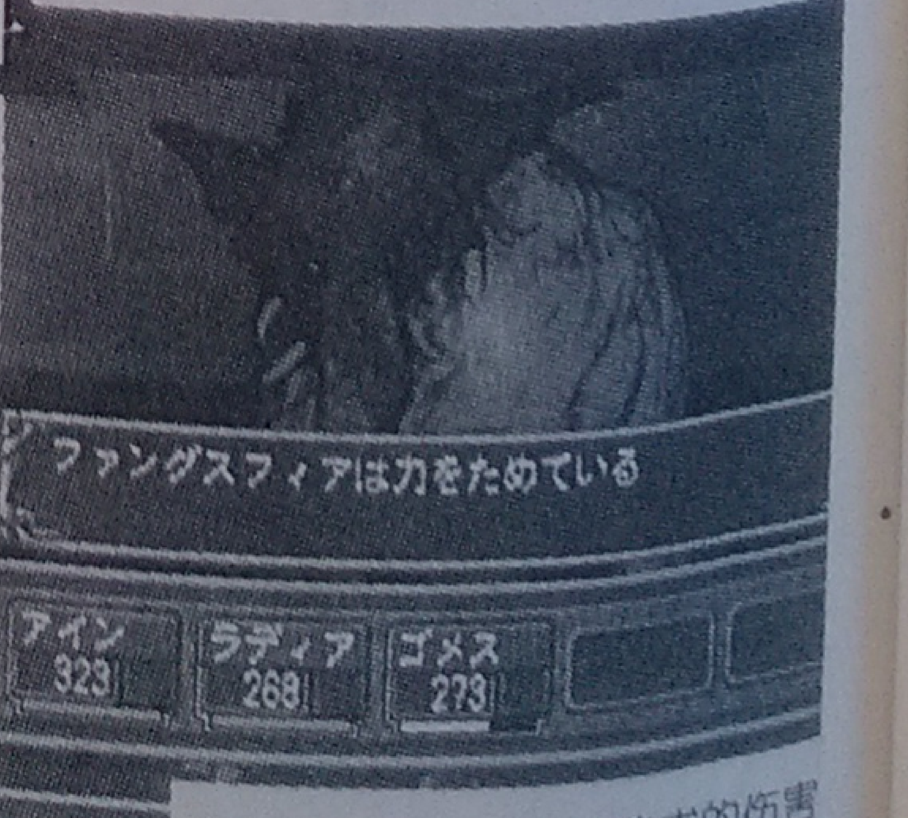
了解到ギギ的困境的パントロス策画了救出作战。但是唯一能够指望的11位同伴却因第15话最后发生的事件而七散八散。独自一人残留在命运之大地的アイン搜寻出了其他的成员而动身去救ギギ。在这里，首先要前往マデラ镇的酒馆并与ゴメス进行对话。如果带上カナンーラディア的话，那么一定要和他们一起回去。在来到了カナン自己的家之后，カナン会不知为何原因而向地下室跑去，所以要去追他。如果能够说服カナン而一起回到地上的话，那么便会遭遇ラディア被マデラ的住人包围的场面。加入其中之后，ゴメス也会乱入进来，所以4人小组便完成了。之后要返回到命运之大地并使用カナン以外的3个人前往纹章之神殿。在那里等待着你们的是和水属性的敌人连续3次的战斗事件。要事先装备好树属性的武具。





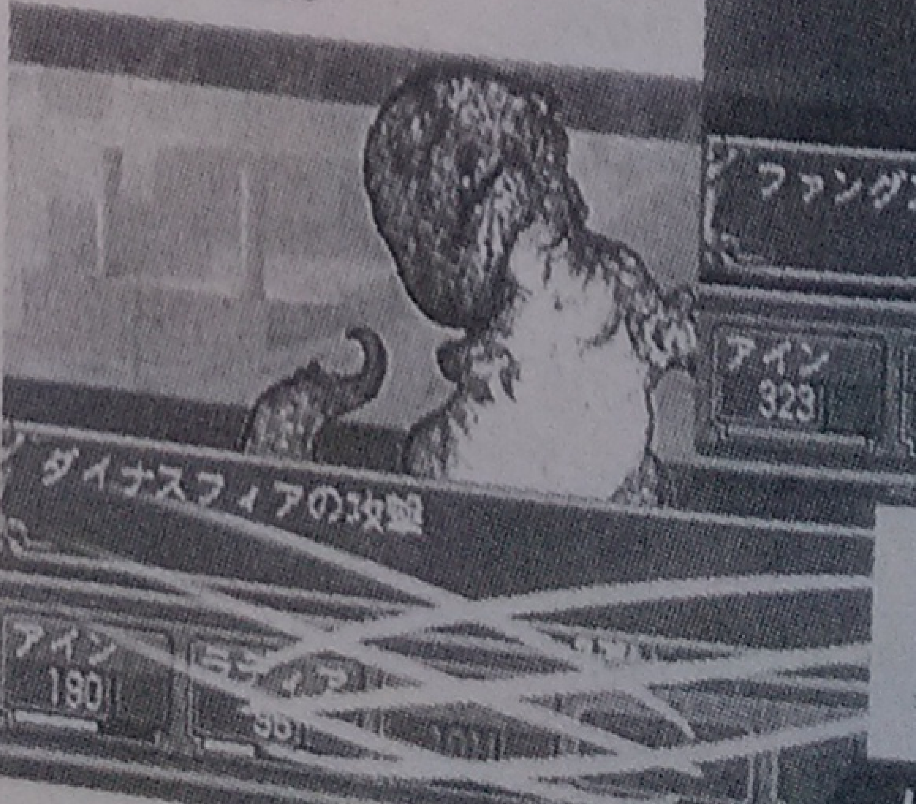
与マンタスフィア战斗

▶这是固定情节中出现的敌人BOSS，它会使用非常强的魔晶石进行攻击。



与ファングスファア战斗

▶这是一个蓄力型的BOSS，它蓄力后的体当攻击非常强，被击中便会死去。

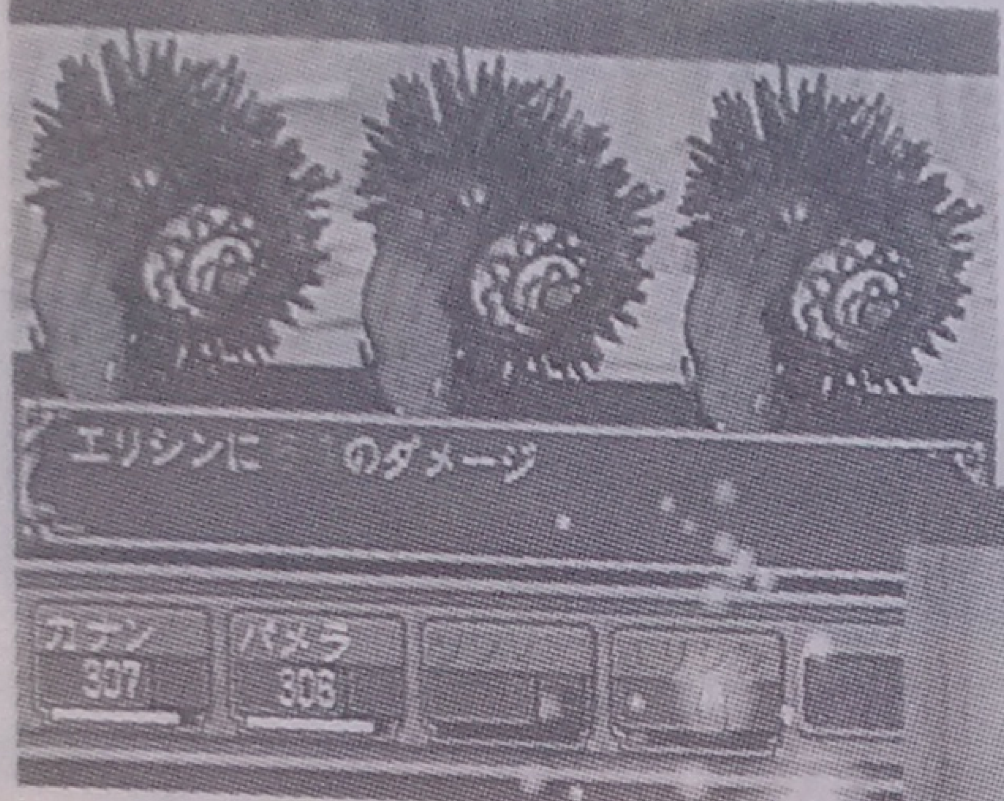


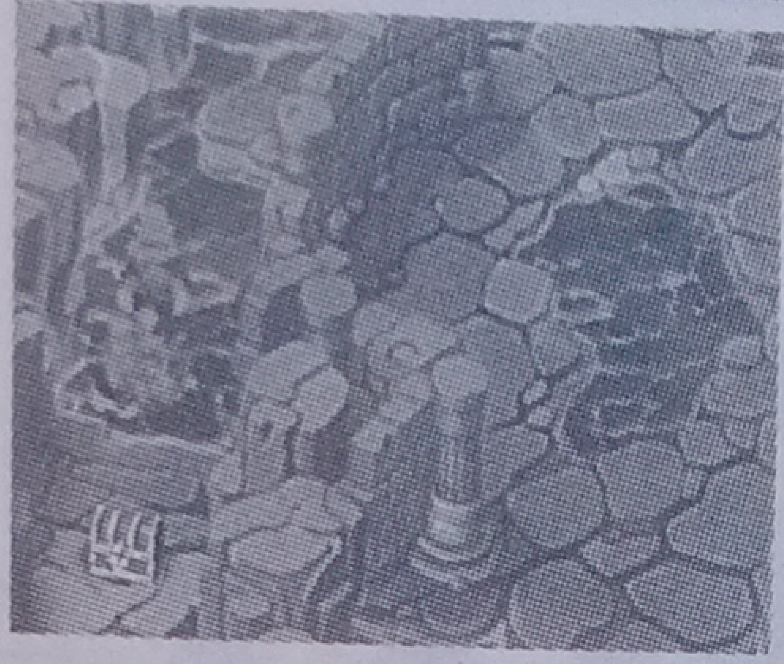
◀两爪的全体攻击造成的伤害非常高，如不使用回复晶石使会有全灭的危险。

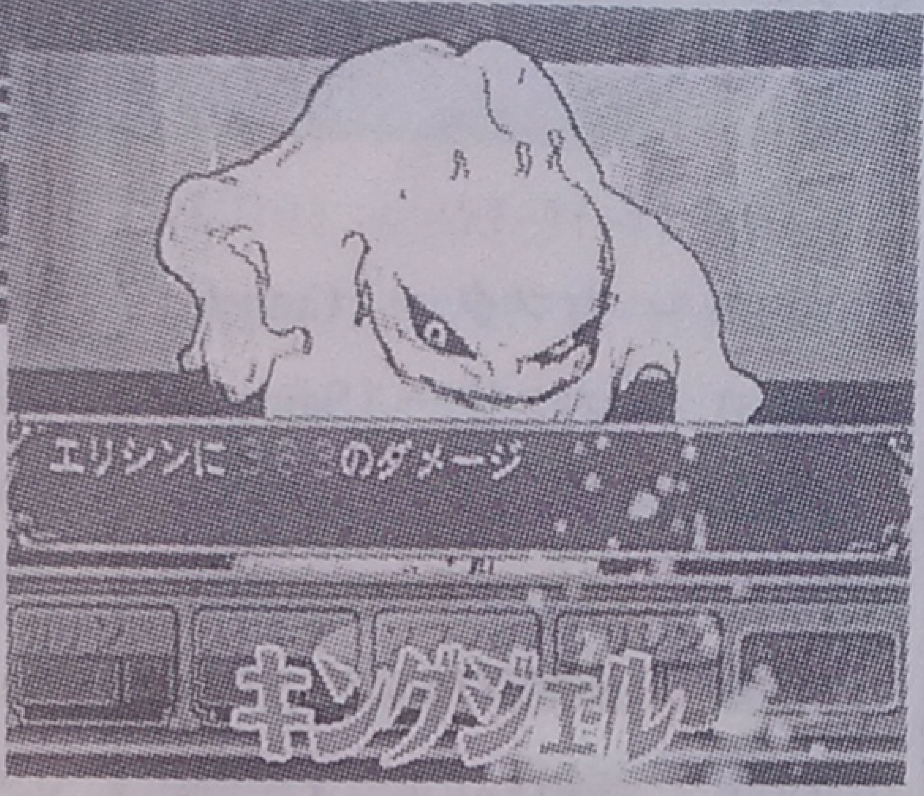
与ダイナスファア战斗

3. 带走半途而废的エリシン!

独自一人残留在命运之大地的カナン因バントロス的请求而前往ラドナ。进入城镇之后便会遇到パメラ并听到エリシン正在酒馆的消息。但是,エリシン沉迷于酒馆里的女色而对你的话充耳不闻。所以接下来要前往位于城镇深处的コズモ宅邸。在那里能够遇到搜寻鸡蛋的ソフィ。鸡蛋被谜之双子保管着,怎么也要不回来。没办法,3人再次回到了酒馆,在和エリシン进行对话之后要返回命运之大地。之后,4个有要前往纹章之神殿,不过那里将会月火属性的敌人在等待着你们的到来。

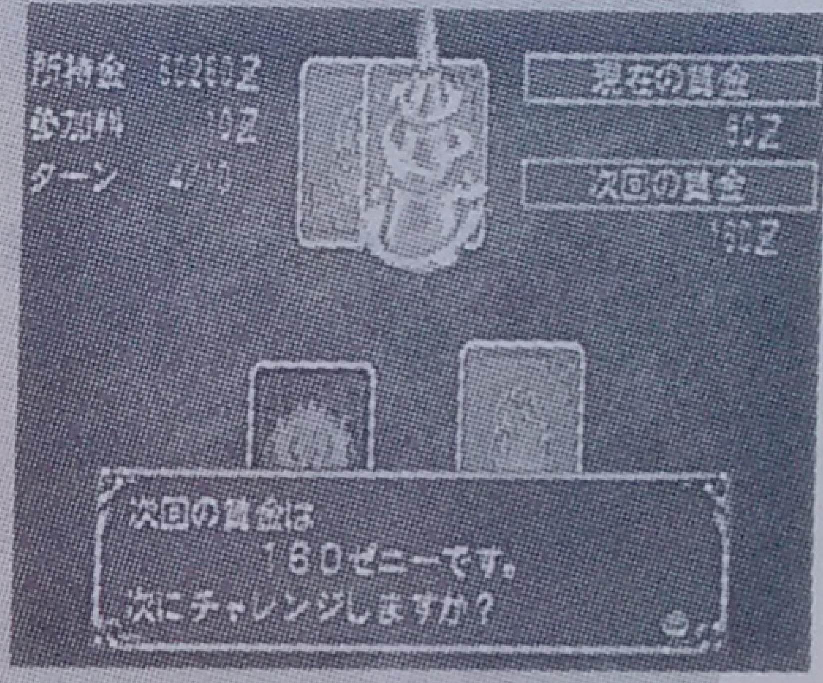






卡片游戏!?

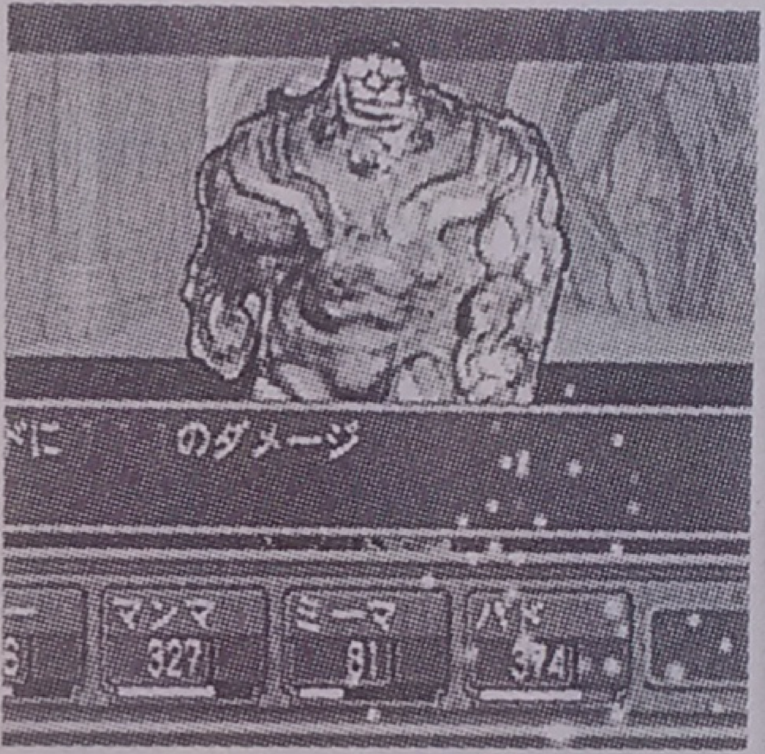
在酒馆的2楼能够玩到卡片游戏。规则是导入了火、树、水这三角关系的简单的东西。如果能够翻开最初出现的卡片的上位属性的卡片的话即算胜利。每次胜利赏金都会加倍,可以最多连续赌10次。



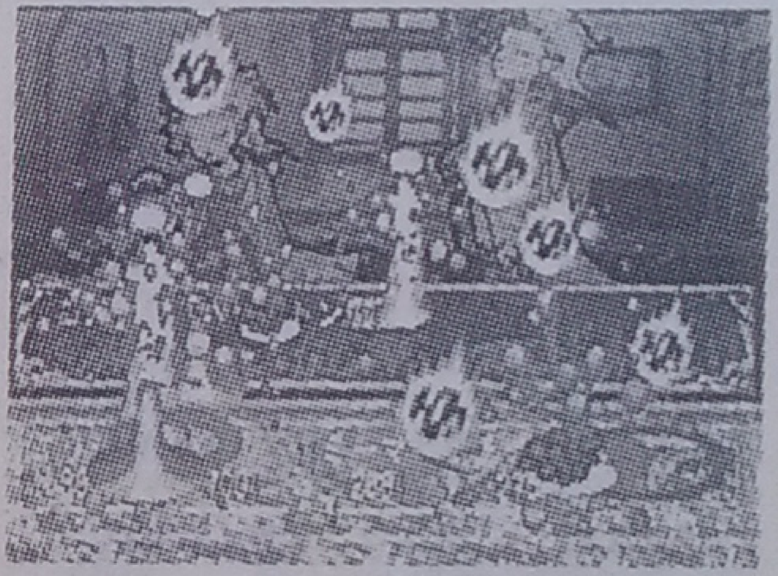
4. 和谜之双子的对决!

在这个场面中,在アルンビラ沉睡的ラドー将成为主人公。首先要前往斗技场并完成迷你游戏。之后便能够得到マンマ和ミーマ结婚仪式的请柬。进入婚礼会场之后便会发生事件并能够与マンマ和ミーマ合流。之后,在ライザ的墓地与コバド合流,然后4个一起前往纹章之神殿。在这里出现的敌人是树的属性,所以要将武具变更为火的属性的东西。神殿的攻略后便是和双子进行的战斗。





▲在神殿内出现的雕像实际上是敌人的BOSS,不打败它便无法通过这里。





▶如果不将它们同时打倒,其中一人便会复活,分别进行攻击是对付它们的要点。

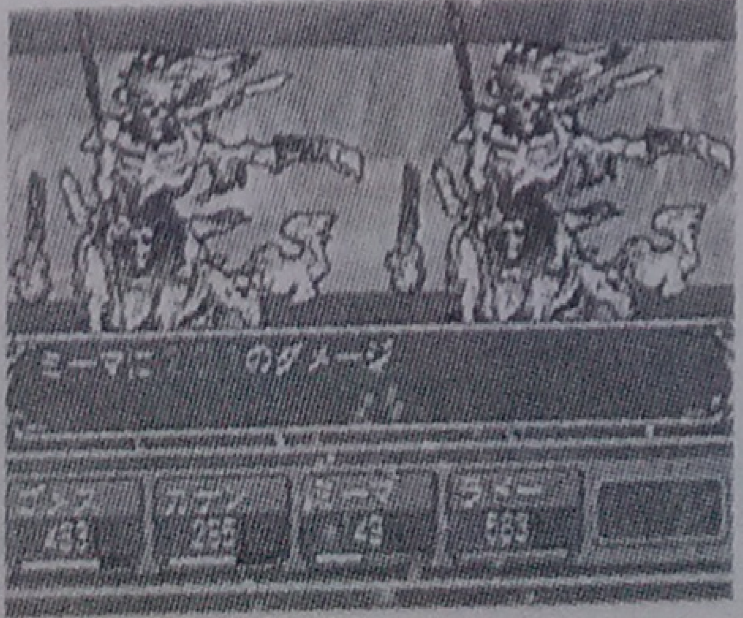
アルンビラの武具屋

名称	价格(Z)
テイルフイング	13570
やすらぎの杖	9000
原始肉	13500
神秘の铠	15000
神秘の胸あて	13500
神秘のローブ	10500
知恵のオーブ	10000
光速の指轮	5000
魅惑の腕轮	10000
マッスルマント	5000
毒の护符	2000
混乱の护符	2000
麻痹の护符	2000
气绝の护符	10000
攻击の护符	5000
防御の护符	5000
速さの护符	5000
回避の护符	5000

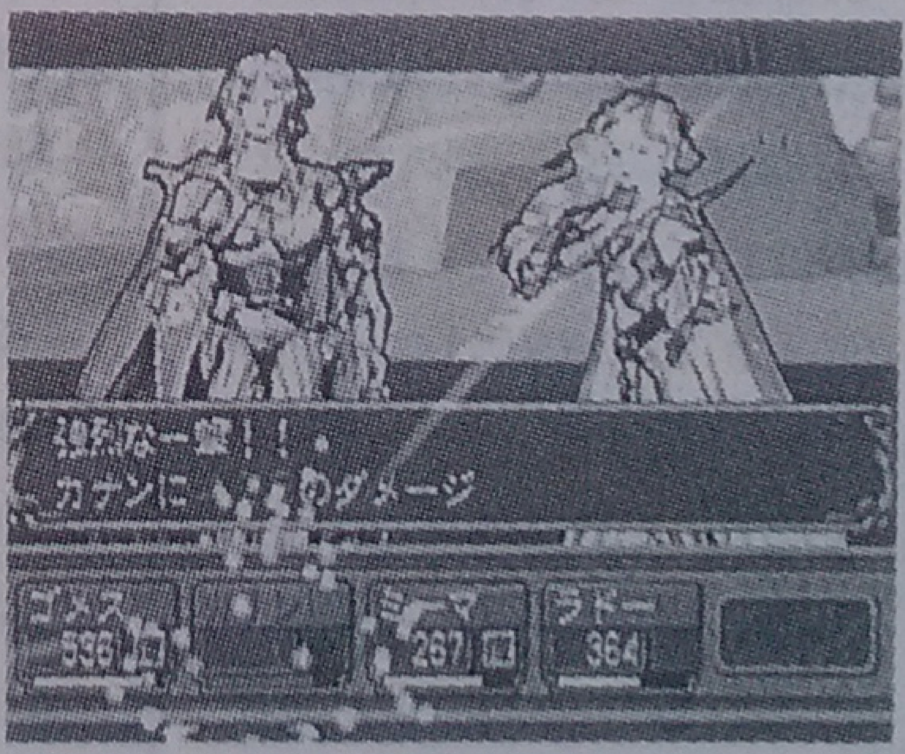
5. 使用ワイバーン前往冰壁

从危难中被解救出来的ギギ决定成为"拥有鬼神之魂的人"的朋友。但是,神之子ゼノン和ラミィ却将ギギ带到了ガラディス冰壁。从双子手中将从鸡蛋中孵化出的ワイバーン取回的一行人为了救ギギ而前往了冰壁。在这里出现的敌人的属性是水,所以树的属性的武具是必备之物。ザブリ他们在冰壁的人口开设了武具店和合成店。在出征之前最好确认一下成员构成及所装备的武具。在冰壁的最深部将会和ゼノン及ラミィ发生战斗,这是本卷的高潮!!





BOSS ゼノン&ラミィ



ゼノン&ラミィ是拥有压倒性的权限和实力的神之子。ゼノン会进行直接攻击,而ラミィ则会用魔晶石进行攻击。怎样才能打倒这两个人……?用你自己的实力去将这两个超强的BOSS打败吧!

剩下的只有一卷了!! 等待着那令人惊愕的结局吧!!

ACTION REPLAY 金手指

梦幻之星 online ver.2

道具表

武器

000000 – 无 [Nothing]
000100 – セイバー [Saber]
010100 – ブランド [Brand]
020100 – バスター [Buster]
030100 – パラッシュ [Pallasch]
040100 – グラディウス [Gladius]
050100 – DBの剣 [DB's SABER]
060100 – カラドボルグ [KALADGOLG]
070100 – デュランダル [DURANDAL]
000200 – ソード [Sword]
010200 – ギガッシュ [Gigush]
020200 – ブレイカー [Breaker]
030200 – クレイモア [Claymore]
040200 – キャリバー [Calibur]
050200 – フロウウエンの大剣 [FLOWEN'S SWORD]
060200 – ラストサバイバー [LAST SURVIVOR]
070200 – ドラゴンスレイヤー [DRAGON SLAYER]
000300 – ダガー [Dagger]
010300 – ナイフ [Knife]
020300 – ブレード [Blade]
030300 – エッジ [Edge]
040300 – リッパー [Ripper]
050300 – ブレイドダンス [BLADE DANCE]
060300 – ブラッディアート [BLOODY ART]
070300 – クロスケア [CROSS SCAR]
000400 – パルチザン [Partisan]
010400 – ハルベルト [Halbert]
020400 – グレイブ [Glaive]
030400 – バルディス [Berdys]
040400 – グングニル [Gungnir]
050400 – ブリューナク [BRIONAC]
060400 – ヴィジャヤ [VJAYA]
070400 – ガエボルグ [GAE BOLG]
000500 – スライザー [Slicer]
010500 – スピナー [Spinner]
020500 – カッター [Cutter]
030500 – ソーサー [Sawcer]
040500 – ディスカ [Diska]
050500 – 暗杀者のスライサー [SLICER OF ASSASSIN]
060500 – 解放者のディスカ [DISKA OF LIBERATOR]
070500 – 勇者のディスカ [DISKA OF BRAVEMEN]
000600 – ハンドガン [Handgun]
010600 – オートガン [Autogun]
020600 – ロックガン [Lockgun]
030600 – レールガン [Railgun]
040600 – レイガン [Raygun]
050600 – ヴァリスタ [VARISTA]
060600 – カスタムレイ Ver00 [CUSTOM RAY Ver. 00]
070600 – ブレイバス [BRAVACE]
000700 – ライフル [Rifle]
010700 – スナイパー [Sniper]
020700 – ブラスター [Blaster]
030700 – ビーム [Beam]
040700 – レーザー [Laser]
050700 – ヴィスク 235W [VISK'235W]
060700 – ウォルス Mk2 [WALS'MK2]
070700 – ジャスティ 23ST [JUSTY'23ST]
000800 – マシンガン [Mechgun]
010800 – アサルト [Assault]
020800 – リピーター [Repeater]
030800 – ガトリング [Gatling]
040800 – バルカン [Vulcan]
050800 – M660ヴァイス [M&A60 VISE]
060800 – H&25ジャスティス [H&S25 JUSTICE]
070800 – L&K15コンバット [L&K15 COMBAT]
000900 – ショット [Shot]
010900 – スプレッド [Spread]
020900 – キャノン [Cannon]
030900 – ランチャー [Launcher]
040900 – アームズ [Arms]
050900 – クラッシュバレット [CRUSH BULLET]
060900 – メテオスマッシュ [METEOR SMASH]
070900 – ファイナルインパクト [FINAL IMPACT]
000A00 – ケイン [Cane]
010A00 – スティック [Stick]
020A00 – メイス [Mace]
030A00 – クラブ [Club]
040A00 – ラコニウムの杖 [CLUB OF LACONIUM]
050A00 – アダマンの杖 [MACE OF ADAMAN]
060A00 – スミウランの杖 [CLUB OF ZUMIURAN]
000B00 – ロッド [Rod]
010B00 – ポール [Pole]
020B00 – パイラー [Pillar]
030B00 – ストライカー [Striker]
040B00 – バトルバージ [BATTLE VERGE]
050B00 – ブレイブハンマー [BRAVE HAMMER]
060B00 – アライブアクウ [ALIVE AQHU]
000C00 – ウォンド [Wand]
010C00 – スタッフ [Staff]
020C00 – バトン [Baton]
030C00 – セプター [Scepter]
040C00 – 焰杖アグニ [FIRE SCEPTER: AGNI]
050C00 – 冰杖ダゴン [ICE STAFF: DAGON]
060C00 – 雷杖インドラ [STORM VAND: INDRA]
000D00 – フォトンクロー [PHOTON CLAW]
010D00 – サイレンスクロー [SILENCE CLAW]
020D00 – ネイクロー [NEI'S CLAW]
000E00 – ダブルセイバー [DOUBLE SABER]
010E00 – スタッグカットラリ [STAG CUTLERY]
020E00 – ツインブランド [TWIN BRAND]
000F00 – ブレイブナックル [BRAVE KNUCKLE]
010F00 – アングルフィスト [ANGRY FIST]
020F00 – ゴッドハンド [GOD HAND]
030F00 – ソニックナックル [SONIC KNUCKLE]
040F00 – オロチアギト(オロチナックル) [ORAOTIAGITO]
001000 – オロチアギト(1975ドウセツ) [OROTIAGITO]
011000 – アギト(1975ドウセツ) [AGITO]
021000 – アギト(1983ドウセツ) [AGITO]
031000 – アギト(2001キコク) [AGITO]
041000 – アギト(1991キコク) [AGITO]
051000 – アギト(1977ジョウウン) [AGITO]
061000 – アギト(1980テンガイ) [AGITO]
001100 – ソウルイーター [SOUL EATER]
011100 – ソウルバニッシュ [SOUL BANISH]
001200 – スプレッドニードル [SPREAD NEEDLE]
001300 – ホーリーレイ [HOLY RAY]
001400 – インフェルノバズーカ [INFERNO BAZOOKA]
001500 – フレイムビジット [FLAME VISIT]
001600 – 秋子おばさんのフライパン [AKIKO'S FRYING PAN]
001700 – カオスソーサラーの杖 [C-SORCERER'S CANE]
001800 – シノワビートブレイド [S-BEAT'S BLADE]
001900 – パンアームズブレイド [P-ARMS'S BLADE]
001A00 – デルセイバーの剣 [DELSABER'S BUSTER]
001B00 – ブリンガーライフル [C-BRINGER'S RIFLE]
001C00 – エッグブラスター [EGG BLASTER]
001D00 – サイコウォンド [PSYCHO WAND]
001E00 – ヘブンパニッシャー [HEAVEN PUNISHER]
001F00 – ラヴィス=カノン [LAVIS CANNON]
002000 – ヴィクターアクス [VICTOR AXE]
002100 – チェインソード [CHAIN SAWD]
002200 – カジューシース [CADUCEUS]
002300 – スティングウィップ [STING TIP]
002400 – マジカルピース [MAGICAL PIECE]
002500 – テクニカルクローサー [TECHNICAL CROZIER]
002600 – サプレストガン [SUPPRESSED GUN]
002700 アンシエントセイバー
002800 ハリセン
002900 ヤミガラス
002A00 秋子おばさんの中华锅
002B00 トイハンマー
002C00 エリュシオン
002D00 赤のセイバー
002E00 流星棍
002F00 ニョイボウ
003000 ダブル=カノン
003100 艺の道
003200 ツミキリ
003300 封印ノダチ
003400 赤のソード

003500 クレイジーチューン
003600 ツインチャクラム
003700 秋子饭店の中华锅
003800 ラヴィス＝ブレイド
003900 赤のダガー
003A00 マダムノヒガサ
003B00 マダムノアマガサ
003C00 インペリアルピック
003D00 バルディッシュ
003E00 赤のパルチザン
003F00 フライトカッター
004000 闪舞
004100 赤のスライサー
004200 小铳「ガルド」
004300 小铳「ミラ」
004400 赤のハンドガン
004500 フローズンシューター
004600 対アンドロイド用ライフル
004700 ロケットパンチ
004800 サンバマラカス
004900 ツインサイコガン
004A00 ドリルランチャー
004B00 ガルド・ミラ
004C00 赤のマシンガン
004D00 ベルラキャノン
004E00 パンツァーファースト
004F00 サミットムーン
005000 ウインドミル
005100 エビルカースト
005200 フラワーケイン
005300 ヒルデベアの杖
005400 ヒルデブルーの杖
005500 ラビットウォンド
005600 ハッパ
005700 デモニックフォーク
005800 チャオの杖
005900 ホウキ
005A00 モタブの预言书
005B00 神の吐息
005C00 トウインクルスター
005D00 マショウセン
005E00 ツインブレイズ
005F00 マリナのカバン
006000 ドラゴンクロー
006100 パンサークロー
006200 シノワレッドブレード
006300 バショウセン
006400 カメレオンサイズ
006500 ヤスノミノコフ 3000R
006600 アノライフル
006700 バランゾランチャー
006800 バクバクのエダ
006900 ハート?オブ?ボウム
006A00 ヤスノミノコフ 2000H
006B00 ヤスノミノコフ 7000V
006C00 ヤスノミノコフ 9000M
006D00 メーザービーム
006E00 ファミ通
006F00 ハナタバ
007000 SABER　セイバー
007100 SWORD　ソード
007200 BLADE　ダガー
007300 PARTISAN　ナギナタ
007400 SLICER　スランサー
007500 GUN　小铳
007600 RIFLE　长铳
007700 MECHGUN　マシンガン
007800 SHOT　散弹
007900 CANE　ケイン
007A00 ROD　ロッド
007B00 WAND　ウオンド
007C00 TWIN　ダブルセイバー
007D00 CLAW　クロー
007E00 BAZOOKA　バズーカ
007F00 NEEDLE　スプニ
008000 SCYTHE　ソウルイーター
008100 HAMMER　ピコピコハンマー
008200 MOON　サミットムーン
008300 PYCHOGUN　サイコガン
008400 PUNCH　ロケパン
008500 WINDMILL　ウインドミル
008600 HARISEN　ハリセン
008700 J－BLADE　日本力
008800 J－CUTTER　手里剑

铠

000101 – フレーム [Frame]
010101 – アーマー [Armor]
020101 – サイアーマー [Psy Armor]
030101 – ギガフレーム [Giga Frame]
040101 – ソウルフレーム [Soul Frame]
050101 – クロスアーマー [Cross Armor]
060101 – ソウルフレーム [Solid Frame]
070101 – ブレイブアーマー [Brave Armor]
080101 – ハイパーフレーム [Hyper Frame]
090101 – グランドアーマー [Grand Armor]
0A0101 – ショックフレーム [Shock Frame]
0B0101 – キングスフレーム [King's Frame]
0C0101 – ドラゴンフレーム [Dragon Frame]
0D0101 – アブソーブアーマー [Absorb Armor]
0E0101 – プロテクトフレーム [Protect Frame]
0F0101 – ジェネラルアーマー [General Armor]
100101 – パーフェクトフレーム [Perfect Frame]
110101 – ヴァリアントフレーム [Valiant Frame]
120101 – インペリアルアーマー [Imperial Armor]
130101 – ホーリネスアーマー [Holiness Armor]
140101 – ガーディアンアーマー [Guardian Armor]
150101 – ディビニティアーマー [Divinity Armor]
160101 – アルティメットフレーム [Ultimate Frame]
170101 – セレスティアルアーマー [Celestial Armor]
180101 – ハンターフィールド [HUNTER FIELD]
190101 – レンジャーフィールド [RANGER FIELD]
1A0101 – フォースフィールド [FORCE FIELD]
1B0101 – リバイバルガーバメント [REVIVAL GARMENT]
1C0101 – スピリットガーバメント [SPIRIT GARMENT]
1D0101 – におう铠 [STINK FRAME]
1E0101 – Dパーツ Ver1.01 [D－PARTS Ver1.01]
1F0101 – Dパーツ Ver2.10 [D－PARTS Ver2.10]
200101 – 寄生防具「デ?ロル」[PARASITE WEAR: De Rol]
210101 – 寄生防具「ネルガル」[PARASITE WEAR: Nelgal]
220101 – 寄生防具「ヴァジュラ」[PARASITE WEAR: Vajulla]
230101 – センスプレート [SENSE PLATE]
240101 – グラビトンプレート [GRAVITON PLATE]
250101 – アトリビュートプレート [ATTRIBUTE PLATE]
260101 – フロウウエンの铠 [FLOWEN'S FRAME]
270101 – カスタムフレーム Ver00 [CUSTOM FRAME Ver.00]
280101 – DBの铠 [DB's ARMOR]
290101 ガードウエイブ
2A0101 DF フィールド
2B0101 ルミナスフィールド
2C0101 チューチューフィーバー
2D0101 ラブハート
2E0101 フレイムガーメント
2F0101 细菌防具「ラフテリア」
300101 ブライトネスサークル
310101 オーラフィールド
320101 エレクトロフレーム
330101 セイクリッドクロス
340101 スモーキングプレート

盾

000201 – バリア [Barrier]
010201 – シールド [Shield]
020201 – コアシールド [Core Shield]
030201 – ギガシールド [Giga Shield]
040201 – ソウルバリア [Soul Barrier]
050201 – ハードシールド [Hard Shield]
060201 – ブレイブバリア [Brave Barrier]
070201 – ソリッドシールド [Solid Shield]
080201 – フレイムバリア [Flame Barrier]
090201 – プラズマバリア [Plasma Barrier]
0A0201 – フリーズ/バリア [Freeze Barrier]
0B0201 – サイキックバリア [Psychic Barrier]
0C0201 – ジェネラルシールド [General Shield]
0D0201 – プロテクトバリア [Protect Barrier]
0E0201 – グロリアスシールド [Glorious Shield]
0F0201 – インペリアルアーマー [Imperial Barrier]
100201 – ガーディアンシールド [Guardian Shield]
110201 – ディビニティバリア [Divinity Barrier]
120201 – アルティメットシールド [Ultimate Shield]
130201 – スピリチュアルシールド [Spiritual Shield]
140201 – セレスティアルシールド [Celestial Shield]
150201 – インビシブルガード [INVISIBLE GUARD]
160201 – セイクリッドガード [SACRED GUARD]
170201 – Sパーツ Ver1.16 [S－PARTS Ver1.16]
180201 – Sパーツ Ver2.01 [S－PARTS Ver2.01]
190201 – ライトリリーフ [LIGHT RELIEF]
1A0201 – デルセイバーの盾 [SHIELD OF DELSABER]
1B0201 – フォースウォル [FORCE WALL]
1C0201 – レンジャーウォル [RANGER WALL]
1D0201 – ハンターウォル [HUNTER WALL]
1E0201 – アトリビュートウォル [ATTRIBUTE WALL]
1F0201 – シークレットギア [SECRET GEAR]
200201 – コンバットギア [COMBAT GEAR]
210201 – リジェネレイトギア试 [PROTO REGENE GEAR]
220201 – リジェネレイトギア [REGENERATE GEAR]
230201 – リジェネレイトギア改 [REGENE GEAR ADV.]
240201 – フロウエンの盾 [FLOWEN'S SHIELD]
250201 – カスタムバリア Ver00 [CUSTOM BARRIER Ver.00]
260201 – DBの盾 [DB'S SHIELD]
270201 レッドリング
280201 トリポックシールド
290201 スタンドスティル
2A0201 セーフティハート
2B0201 カザノミコテ
2C0201 四神盾「スザク」
2D0201 四神盾「ゲンブ」
2E0201 四神盾「ビャッコ」
2F0201 四神盾「セイリュウ」
300201 ハンターズシエル
310201 リコのメガネ
320201 リコのイヤリング
330201 ブルーリング
340201 イエローリング
350201 セキュアフット
360201 パープルリング
370201 グリーンリング
380201 ブラックリング
390201 ホワイトリング

unit

000301 – ナイト/パワー [Knight/Power]
010301 – ジェネラル/パワー [General/Pow-

er]
020301 – オーガパワー [Ogre/Power]
030301 – ゴッド/パワー [God/Power]
040301 – プリースト/マインド [Priest/Mind]
050301 – ジェネラル/マインド [General/Mind]
060301 – エンジェル/マインド [Angel/Mind]
070301 – ゴッド/マインド [God/Mind]
080301 – マークスマン/アーム [Marksman/Arm]
090301 – ジェネラル/アーム [General/Arm]
0A0301 – エルフ/アーム [Elf/Arm]
0B0301 – ゴッド/アーム [God/Arm]
0C0301 – シーフ/レグス [Thief/Legs]
0D0301 – ジェネラルレグス [General/Legs]
0E0301 – エルフ/レグス [Elf/Legs]
0F0301 – ゴッド/レグス [God/Legs]
100301 – ディガー/HP [Digger/HP]
110301 – ジェネラル/HP [General/HP]
120301 – ドラゴン/HP [Dragon/HP]
130301 – ゴッド/HP [God/HP]
140301 – マジシャン/TP [Magician/TP]
150301 – ジェネラル/TP [General/TP]
160301 – エンジェル/TP [Angle/TP]
170301 – ゴッド/TP [God/TP]
180301 – ウォーリア/ボディ [Warrior/Body]
190301 – ジェネラル/ボディ [General/Body]
1A0301 – メタル/ボディ [Metal/Body]
1B0301 – ゴッド/ボディ [God/Body]
1C0301 – エンジェル/ラック [Angel/Luck]
1D0301 – ゴッド/ラック [God/Luck]
1E0301 – マスター/アビリティ [Master/Ability]
1F0301 – ヒーロー/アビリティ [Hero/Ability]
200301 – ゴッド/アビリティ [God/Ability]
210301 – レジスト/ファイア [Resist/Fire]
220301 – レジスト/フレイム [Resist/Flame]
230301 – レジスト/バーニング [Resist/Burning]
240301 – レジスト/コールド [Resist/Cold]
250301 – レジスト/フリーズ [Resist/Freeze]
260301 – レジスト/ブリザード [Resist/Blizzard]
270301 – レジスト/ショック [Resist/Shock]
280301 – レジスト/サンダー [Resist/Thunder]
290301 – レジスト/スターム [Resist/Storm]
2A0301 – レジスト/ライト [Resist/Light]
2B0301 – レジスト/セイント [Resist/Saint]
2C0301 – レジスト/ホーリー [Resist/Holy]
2D0301 – レジスト/ダーク [Resist/Dark]
2E0301 – レジスト/イビル [Resist/Evil]
2F0301 – レジスト/デビル [Resist/Devil]
300301 – オール/レジスト [All/Resist]
310301 – スーパー/レジスト [Super/Resist]
320301 – パーフェクト/レジスト [Perfect/Resist]
330301 – HP/リストレイト [HP/Restorate]
340301 – HP/ジェネレイト [HP/Generate]
350301 – HP/リバイバル [HP/Revival]
360301 – TP/リストレイト [TP/Restorate]
370301 – TP/ジェネレイト [TP/Generate]
380301 – TP/リバイバル [TP/Revival]
390301 – PB/アンプリファー [PB/Amplifier]
3A0301 – PB/ジェネレイト [PB/Generate]
3B0301 – PB/クリエイト [PB/Create]
3C0301 – ウィザード/テクニック [Wizard/Technique]
3D0301 – デビル/テクニック [Devil/Technique]
3E0301 – ゴッド/テクニック [God/Technique]
3F0301 – ジェネラル/バトル [General/Battle]
400301 – デビル/バトル [Devil/Battle]
410301 – ゴッド/バトル [God/Battle]
420301 – ステイト/メンテナンス [State/Maintenance]
430301 – トラップ/サーチ [Trap/Search]

マグ

000002 – マグ [Mag]
000102 – ヴァルナ [Varuna]
000202 – ミトラ [Mitra]
000302 – スーリャ [Surya]
000402 – ヴァーユ [Vayu]
000502 – ヴァラーハ [Varaha]
000602 – カーマ [Kama]
000702 – ウシャス [Ushasu]
000802 – アプサラス [Apsaras]
000902 – クマーラ [Kumara]
000A02 – カイダバ [Kaitabha]
000B02 – タパス [Tapas]
000C02 – バイラバ [Bhirava]
000D02 – カルキ [Kalki]
000E02 – ルドラ [Rudra]
000F02 – マルト [Marutah]
001002 – ヤクシャ [Yaksa]
001102 – シータ [Sita]
001202 – ガルダ [Garuda]
001302 – ナンディン [Nandin]
001402 – アシヴィン [Ashvinau]
001502 – リヴ [Ribhava]
001602 – ソーマ [Soma]
001702 – イラー [Ila]
001802 – ドゥルーガ [Durga]
001902 – ヴリトラ [Vritra]
001A02 – ナムチ [Namuci]
001B02 – シュムバ [Sumba]
001C02 – ナーガ [Naga]
001D02 – ピトリ [Pitri]
001E02 – カバンダ [Kabanda]
001F02 – ラヴァーナ [Ravana]
002002 – マーリチャ [Marica]
002102 – ソニチ [Soniti]
002202 – プレタ [Preta]
002302 – アンダカ [Andhaka]
002402 – バーナ [Bana]
002502 – ナラカ [Naraka]
002602 – マドゥー [Madhu]
002702 – チュレル [Churel]
002802 – オモチャオ [RoboChao]
002902 – オパオパ [Opa-Opa]
002A02 – ピアン [Pian]
002B02 – チャオ [Chao]
002C02 チュウチュウ
002D02 カプカプ
002E02 天使のハネ
002F02 悪魔のハネ
003002 エルノア
003102 マーク III
003202 マスターシステム
003302 メガドライブ
003402 セガサターン
003502 ドリームキャスト
003602 ハンバーガー
003702 パンサーテイル
003802 悪魔のシッポ

道具

000003 – モノメイト？[Monomate]
010003 – ディメイト？[Dimate]
020003 – トリメイト？[Trimate]
000103 – モノフルイド [Monofluid]
010103 – ディフルイド [Difluid]
020103 – トリフルイド [Trifluid]
000203 – フォイエ LV1
000303 – ソルアトマイザー [Sol Atomizer]
000403 – ムーンアトマイザー [Moon Atomizer]
3000503 – スターアトマイザー [Star Atomizer]
000603 – アンチトード [Antidote]
010603 – アンチパラライズ [Antiparalysis]
000703 – テレパイプ [Telepipe]
000803 – トラップビジョン [Trap Vision]
000903 – スケープドール [Scape Doll]
000A03 – モノグラインダー [Monogrinder]
010A03 – ディグラインダー [Digrinder]
020A03 – トリグラインダー [Trigrinder]
000B03 – パワーマテリアル [Power Material]
010B03 – マインドマテリアル [Mind Material]
020B03 – イベイドマテリアル [Evade Material]
030B03 – HPマテリアル [HP Material]
040B03 – TPマテリアル [TP Material]
050B03 – ディフェンスマテリアル [Def Material]
060B03 – ヒットマテリアル [Hit Material]
070B03 – ラックマテリアル [Luck Material]
000C03 – マグ细胞 502 [Cell Of MAC 502]
010C03 – マグ细胞 213 [Cell Of MAC 213]
020C03 – オモチャオのパーツ [Parts Of RoboChao]
030C03 – オパオパの心 [Heart Of Opa Opa]
040C03 – ピアンの心 [Heart Of Pian]
050C03 – チャオの心 [Heart Of Chao]
000D03 – カオスソーサラーの右腕 [Sorcerer's Right Arm]
010D03 – シノワビートの両腕 [S-beat's Arms]
020D03 – パンアームズの腕 [P-arm's Arms]
030D03 – デルセイバーの右腕 [Delsabre's Right Arm]
040D03 – カオスブリンガーの腕 [C-bringer's Right Arm]
050D03 – デルセイバーの左腕 [Delsabre's Left Arm]
060D03 – 四天の书一 [Book Of KATANA1]
070D03 – 四天の书二 [Book Of KATANA2]
080D03 – 四天の书三 [Book Of KATANA3]
000104 – 0 メセタ [0Meseta]
000E03 シノワレッドの两手
010E03 ドラゴンの爪
020E03 ヒルデベアの头
030E03 ヒルデブルーの头
040E03 バランゾの部品
050E03 ベルラの右手
060E03 ジョイントパーツ
070E03 ウエポンズバッジ铜
080E03 ウエポンズバッジ银
090E03 ウエポンズバッジ金
0A0E03 ウエポンズクリスタル
0B0E03 ウエポンズバッジ铁
0C0E03 ウエポンズバッジアルミ
0D0E03 ウエポンズバッジ皮
0E0E03 ウエポンズバッジ骨
0F0E03 感谢状
100E03 色纸
110E03 エノ
120E03 ウル
130E03 フロウ
140E03 FM 音源
150E03 68000
160E03 SH2
170E03 SH4
180E03 モデム
190E03 パワーVR
1A0E03 过去の荣光

1B0E03 バレンタインチョコ
1C0E03 年贺状
1D0E03 クリスマスカード
1E0E03 誕生日カード
1F0E03 ソニックチームの証
200E03 トクベツチケット
210E03 花束
220E03 ケーキ
230E03 アクセサリー
240E03 中社长の名刺

ステルスコード(ONLINE 用コード)

mastercode

C61061BC
C0705040
3012E0C4
40707044
5D2F7138
0000D003
BB76FCE2
20119102
FB4950E9
0009000B
5D57B138
00008133
45AAD9A6
AC937978
4C69DEC6
006C62B3
86338B61
0000AFF5
F4495B4A
8C007220
604BED4E
ACF04565
FD189825
7A70B42B
1B2F4260
1C6E7800
7A70FCDF
24029840
F44F4A41
892B3825
DEAE5443
ECEC62B3
B0F00DF7
00010437
05010044
00010044
00000001
2CC666CF
30F04568
40705041
DA8CCE13
E001A0B9
27FF2564
000BE000
C3D82137
004C62B3
B7F73CAC
B0EBAFD7
40705041

无限 TP

14A7D01E
004C62B3
11FC172E
00002311
14A7D01E
006C62B3
11FC172E
00000009

金钱不减

14A7D01E
004C62B3
12A411B4
00001108
14A7D01E
006C62B3
12A411B4
00000009

无限购买道具

14A7D01E
004C62B3
12841783
000060D3
14A7D01E
006C62B3
12841783
0000E000

lv. 200

14A7D01E
004C62B3
145C1033
00003EDC
14A7D01E
006C62B3
145C1033
00006E03

经验值 50000

14A7D11E
004C62B3
14DC1033
00006D53
14041033
00000009
168C1033
00000000
14A7D11E
006C62B3
14DC1033
00009D34
14041033
00006DDD
168C1033
0000C350

引出 BAN 道具

14A7D01E
004C62B3
1B445010
0000002B
14A7D01E
006C62B3
1B445010
0000005E

ゴッドイクイップ

14A7D11E
004C62B3
167C15C2
00002008
18AC1512
0000000B
18B4D512
00006EF6
14A7D11E
006C62B3
167C15C2
00000018
18AC1512
0000E001
18B4D512
6EF6000B

クリスマスイベント

14A7D01E
004C62B3
174C10F8
000000DC
14A7D01E
006C62B3
174C10F8
0000E001

在ロビー　シティ检查装备

14A7D19E
004C62B3
16DC1055
00008901
1B8C18BD
0000880F
14A7D19E
006C62B3
16DC1055
0000A003
1B8C18BD
00000008

lastcode

必须的 code

1B53D035
C070659A
1BE410F0
00008B01

mastercode

在金手指卡开着的状态下

116F90D5
C0705040
19C7D212
40707044
1D2C10FE
0000D003
1D34D0FE
20119102
1D44D0FE
0009000B
1D54D0FE
00008133
1D64D0FE
AC937978

mastercode(online)

13B7D1B5
40707044
188C1021
00006013
1864D021
2E9D53D3

HP 不减

13B7D235
40707044
1814D1B7
6112D10A

1824D1B7
8D0C3140
1834D1B7
900EE100
19BC11B7
00000330
19C4D1B7
8C42732C

HP 不减，敌一击死

13B7D3B5
40707044
1814D1B7
6112D10A
1824D1B7
8D0C3140
1834D1B7
900EE100
19BC11B7
00000330
19C4D1B7
8C42732C
185C11B7
0000E100

TP 不减

13B7D035
40707044
11FC172E
00000009

パラメータ操作

13B7D7B5
40707044
1C24D797
8C006000
1484D086
6112D107
1494D086
310C900B
14A4D086
1100D007
14B4D086
1102D007
14C4D086
8112D007
14D4D086
81164029
14E4D086
402BD002
14F4D086
034C0009
1404D086
8C4E5F80
1414D086
8C011ECC
1424D086
00000000
1434D086
00000000
1444D086
00000000

道具增值

10AC1302
00000008
1A541537
00000009
1A741537
00000009
161C1534
00000009
16241534
00000009

backup

13B7D135
40707044
1A0C1695
00000018
1AA41694
00000008
1AD41694
00000018

save time 变更

??????部分

000000 – 0 时
004650 – 5 时
008CA0 – 10 时
011940 – 20 时
023280 – 40 时
046500 – 80 时
08CA00 – 160 时
119400 – 320 时
36EE7F – 999 时 59 分 59 秒
13B7D2B5
40707044
145C169F
0000D301
1464D69F
0009A002
1584169F
00006402
1474D69F
00??????

给与エサ DEF UP

13B7D035
40707044
10C41884
0000EE64

给与エサ POW UP

13B7D035
40707044
12641884
0000EE64

给与エサ DEX UP

13B7D035
40707044
1D041884
0000EE64

给与エサ MIND UP

13B7D035
40707044
18A41884
0000EE64

给与エサ DEFMAX

13B7D1B5
40707044
115C1884
0000E014
1164D884
70884018

给与エサ POWMAX

13B7D1B5
40707044
1CFC1884
0000E014
1C04D884
70884018

给与エサ DEXMAX

13B7D1B5
40707044
1F9C1884
0000E014
1FA4D884
70884018

给与エサ MINDMAX

13B7D1B5
40707044
193C1884
0000E014
1944D884
70884018

メセタ不减

13B7D035
40707044
12A411B4
00000009

メセタ增多

13B7D035
40707044
129C11B4
0000305C

一次战斗 lv. 200

13B7D035
40707044
145C1033
00006E03

???操作

????の部分为 16 进制

13B7D135
40707044
0102B416
00009D34
0102B420
00006DDD
168C1033
0000????

使用被禁止的道具

13B7D035
40707044
1B445010
0000005E

イベントモード变更

00 Normal Mode
01 Christmas Mode
02 21st Century Mode
03 Valentine's Day Mode
04 Easter Mode
05 Halloween Mode
06 Sonic Mode 13B7D035
40707044
174C10F8
0000E0??

进入パス部屋

13B7D1B5
40707044
14845025
00000003
1ACC10C9
00000018

特别优惠

为感谢广大读者一直以来对我们的支持，本编辑部现将一部分已绝版的期刊和丛书少量重新印刷，如有需要请速汇款至邮购部。

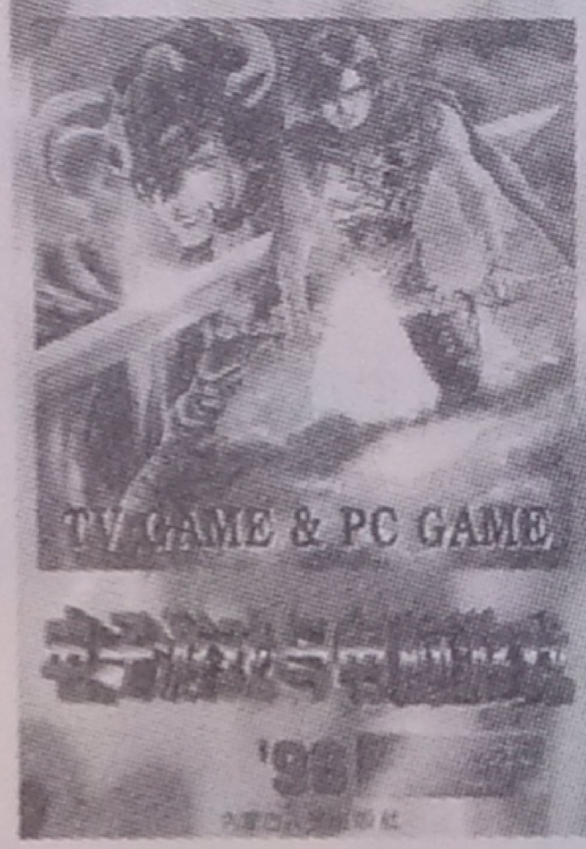
格斗秘笈修定版

~~原价：22.00元~~ 优惠价：18.00元



电子游戏与电脑游戏 96 典藏本

~~原价：22.00元~~ 优惠价：15.00元



电子游戏与电脑游戏三周年纪念号

~~原价：6.50元~~ 优惠价：5.00元



电子游戏最新指南与攻略(5)

~~原价：15.00元~~ 优惠价：13.00元



电子游戏与电脑游戏世纪珍藏版

~~原价：7.90元~~ 优惠价：5.00元



偶像时尚(1)

~~原价：9.80元~~ 优惠价：6.00元



名　称	原　价	优惠价	备　注
秘技宝典·续	~~18.80元~~	12.00元	因杂志社存量有限，限量邮购 500 本
剑魂	~~25.00元~~	15.00元	因杂志社存量有限，限量邮购 600 本
电脑游戏最新指南与攻略	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏 97 典藏本	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏 98 合订上	~~28.00元~~	18.00元	因杂志社存量有限，限量邮购 300 本
电子游戏与电脑游戏 99 合订上			

电子游戏广场 7、电子游戏广场 12、电子游戏广场 13、电子游戏广场 15、电子游戏广场 16、电子游戏广场 18、电子游戏广场 19、电子游戏广场 20、电子游戏广场 21、电子游戏广场 22、电子游戏广场 23、电子游戏广场 24、电子游戏广场 25、电子游戏广场 26

以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货，如需邮购请速与我邮购部联系或直接汇款，每本定价 10 元，邮费每本 2 元，6 本以上免邮费。

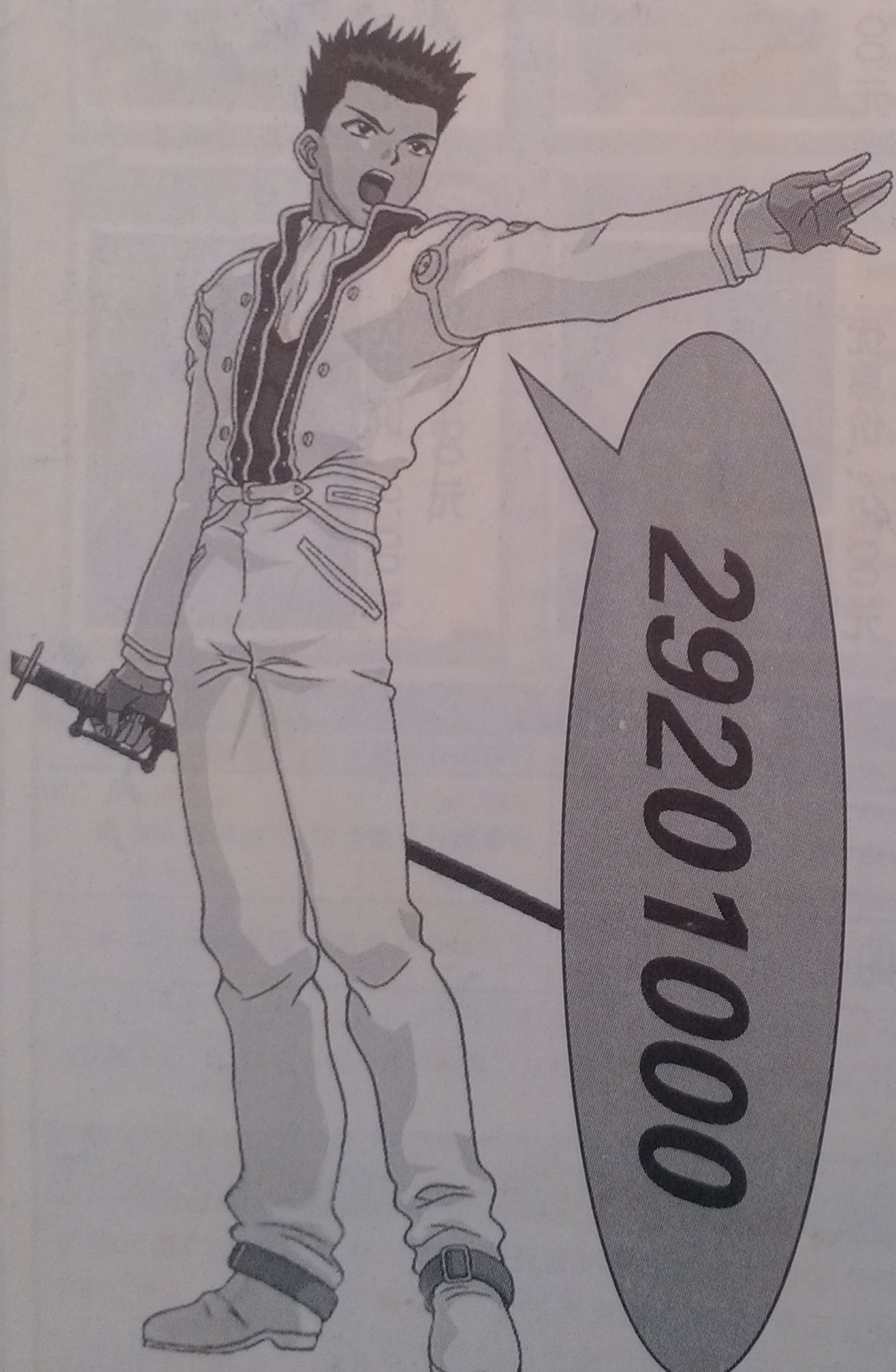
近期因为邮购部搬家，所以导致部分读者邮购的书刊没有及时得以处理，为此我们表示深深的歉意。目前我们邮购部的工作已经恢复正常，如有需要查询的读者，请继续使用 010－62924382 这个咨询电话和清河邮局 062 信箱，如将来有所变动，我们会及时通知大家。

欢迎来到“挑战极限”娱乐现场，本节目是由畅捷声讯和NewType网站联合推出的娱乐声讯热线。只要您参加我们的挑战，就有机会获得奖品，我们提供的奖品全部与电玩有关，不用多说想必您已经心里有底了，还等什么，心动不如行动，快来参加挑战吧。

挑战极限第二期 请拨打29201000

按1键：动漫达人，如果您是一个动画、漫画全面精通的人，不妨选择此键试试您的水平，肯定会有不少的收获。

按2键：电玩达人，这个挑战对那些资历较深的老玩家是个不错的选择，您如果觉得自己的水平过硬的话，不妨进去试练试练。



按3键：名作大家谈，您在游戏中有什么技巧、经验或者有自己的观点、想法，可以在这里与其他玩友交流，痛痛快快地说一说，寻找和您情趣相投的朋友，与您共同分享闯关的喜悦。

按4键：经典金曲放送，看着杂志那些经典的动漫介绍，您是不是非常想听这些动漫金曲，那么选择此键不会让您失望。

按5键：电玩文化介绍，如果您想知道电玩发展的历史，各大厂商的介绍以及一些经典作品的推荐，不妨来这里听听。

按6键：中奖说明及查询，经过一番的不懈努力，来看看您的战绩如何，与您想像的水平有没有差别，一查便之。

按7键：玩家留言，您对本节目有什么意见或建议，可以在这里一吐为快，我们会根据您的见解来充实我们的节目。





ISBN 7-5374-0258-2
9 787537 402583
ISBN 7-5374-0258-2/G·62
定价:10.00元